http://www.oldgamesitalia.net/

16 Bit & CONSOLE

the GAMES machine

AMIGA, ATARI ST
PC & COMPATIBILI, CONSOLE
GIOCHI ELETTRONICI

AMIGADRIVE
Tournament Golf
& W.C. Soccer

SUPER FAMICOM
Top Score a F-Zero!

SPECIALE SEGUITI:
Turrican II - Gazza II
Life & Death II, Shanghai II
... e molti altri!

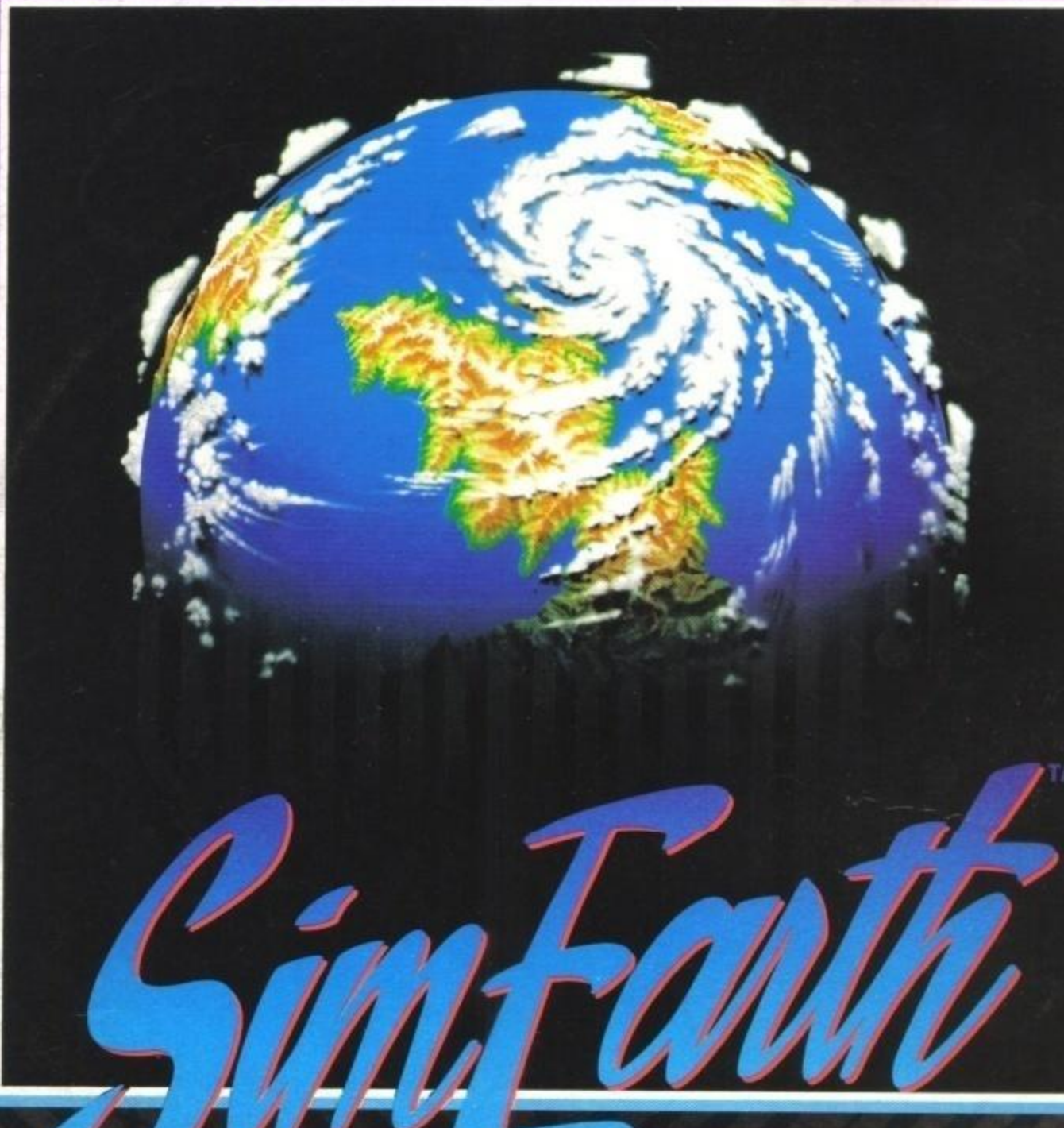
Anno IV Numero 29- Marzo 1991

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L'ESPERIENZA PIU' AVANZATA NEL CAMPO DEL SOFTWARE DI DIVERTIMENTO



SimEarth™

Assumi il controllo di un intero pianeta dalla sua nascita alla sua morte - 10 bilioni di anni dopo. Guida la vita di microbi unicellulari dal loro concepimento sino alla civilizzazione che porterà al progresso.

Il Pianeta Vivente

Ispirato alla teoria di "Gaia" di James Lovelocks, SIM EARTH simula la terra come un singolo organismo vivente.

TRADEMARK & COPYRIGHT 1990
MAXIS & WILL WRIGHT
ALL RIGHTS RESERVED

MAXIS

ocean

LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PRESTO DISPONIBILE...

C64
AMSTRAD
SPECTRUM
AMIGA
ST
PC

© 1991 Mirrorsoft Ltd © 1990 UCS & Amblin.

IMAGE WORKS, Irwin House, 118 Southwark Street, London SE1 0SW Tel: 071-928 1454 Fax: 071-583 3494

LEADER DISTRIBUZIONE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IN QUESTO NUMERO

SPECIALI

07 PREVIEWS

10 JAPAN!

13 REVIEWS

63 TIPS

95 LA POSTA

07 PREVIEWS
I NINJA NON PASSANO MAI DI MODA, COME IL MADE IN ITALY, DEL RESTO... VEDIAMO PERCHE'...

13 REVIEWS
LE CONSOLE SI CONFONDONO CON I COMPUTER, E I COMPUTER CON LE CONSOLE...

60 RUBRICAMOS
QUANDO I REDATTORI DI TGM SI METTONO A FARE LE COSE SUL SERIO... FANNO PERSINO QUESTO!

63 MAXITRICKS
MAX VI INVITA A 'BARARE' NELLA RUBRICA PIU' DISONESTA DELLA GALASSIA... ACCOMODATEVI!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

EDITORIALE II

Rick Dangerous II, Shanghai II, ATF II, Turrican II, Life & Death II, Robocop II, Gazza II... la vendetta? Scusate questo esordio 'alla Lubrano', che dovrebbe preannunciare una serie di interrogativi da monologo, ma secondo voi questa del seguito è diventata o no una moda?

Oppure sono finiti i nomi originali da dare ai videogame? Non è per caso che sia diventato più facile contare sulla già collaudata fama della prima pubblicazione? O magari è semplicemente un modo per aiutare gli utenti, confusi dal proliferare del software giocoso, a districarsi fra le confezioni che affollano in modo impressionante gli scaffali dei negozi? Ad esempio, se Shanghai II si fosse semplicemente chiamato Dragon's Eye, avreste capito dal titolo il tipo di gioco? Certamente no, e quindi si sarebbe reso necessario leggerne la recensione fino in fondo oppure andare in negozio a guardare la confezione: esclusa quindi l'ipotesi dell'acquisto per corrispondenza e 'a scatola chiusa'.

Ma i titoli che non sono seguiti dal fatidico numero romano (o arabo, quando capita), potrebbero nascondere anch'essi dei 'due'?

Per esempio, Zarathrusta, è Thrust II oppure no? E il Damocles Mission Disk, non vi permette forse di avere un Damocles II? E Battle Command, è il primo simulatore di tank apparso sul mercato?

E Carvup, non ci ha forse ricordato Bubble Bobble? Ma poi, ve ne importa davvero così tanto di questa tanto decantata originalità (se può far venire fuori un gioco come Lemmings, molto) oppure vi basta giocare, giocare e poi giocare?

E, in fondo in fondo, chi me lo fa fare di pormi tutti questi problemi?

Bonaventura Di Bello

Editore: Edizioni Hobby S.r.l. - Via della Spiga, 20 - 20101 Milano **Direttore Responsabile**: Roberto Ferri **Dir. Esecutive**: Bonaventura Di Bello **Capo Redattore**: Marco Auletta **Coord. Editoriale:** Stefano Gallarini **Impaginazione**: Max Di Bello, Peter Smith **Redattori:** Stefano Giorgi, Carlo Santagostino, Simone Crosignani, Massimo Reynaud, William e Giorgio Baldaccini, Aaron Ghirardelli, Gianni Ronchi, Marco Del Bianco **Grafica:** Donatella Elia **Redazione**: Edizioni Hobby - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel/FAX. (02) 6468706 - **Videotel Mailbox** 013171679 - **DTP Service e Comp. Graphics:** BrEnt • Tel.(0974) 933096 FAX (0974) 933087 **Fotolito** European Color di Lavezzi, Milano - **Stampatore**: Rotolito Lombarda S.p.A., Cernusco sul Naviglio (MI) - **Concess. di pubblicità**: SPAZIO 3 - Piazzale Archinto, 9 - 20159 Milano, tel.(02) 6882708/66800246 - **Distribuzione**: ME.PE. S.p.A. - Via Famagosta, 75 - 20124 Milano
Su licenza di *NEWSFIELD PUBLICATION*
Pubblicazione mensile - Registr. Tribunale di Milano N° 587 del 19/9/88 - Pubblicità inferiore al 70%
Abbonamento 11 Numeri £50.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina: solo con versamento sul c/c postale N° 54562202, intestato a: Edizioni Hobby S.r.l. - V. della Spiga, 20 - 20121 Milano

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

WOLF PACK

ALLA RESA DEI CONTI...VUOI UN BENVENUTO DA EROE O GIACERE PER SEMPRE IN UNA GELIDA TOMBA?

Wolfpack é un'accurata simulazione del confronto fra un sottomarino tedesco e un convoglio navale delle forze alleate. Gioca nel ruolo del comandante del sottomarino o in quello del comandante dello schieramento avverso e vivi in prima persona tutto il realismo di uno scontro strategico su larga scala in tempo reale.

SCREEN SHOTS: PC VERSION

AMIGA 1 MEGA/IBM PC

CARATTERISTICHE PRINCIPALI:

UN GRAN NUMERO DI SCENARI DIVERSI
ARMAMENTI E STRUMENTI DI PRECISIONE
GRAFICHE SUPERBE
OPZIONE 1/2 GIOCATORI
MISSIONI DIURNE E NOTTURNE
ESCLUSIVO CONSTRUCTION SET

MIRROR Soft

LEADER

LICENSED FROM NOVA LOGIC INC.

© 1990 MIRRORSOFT Ltd. IRWIN HOUSE, 118 SOUTHWARK STREET, LONDON SE1 0SW TEL: 071-928

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MADE IN ITALY

Se vi interessa sapere il perché di un titolo tanto scontato per questa rubriva, andatevi a leggere lo ZZAP! del mese scorso. Se invece vi interessa sapere che cosa ha in serbo l'IDEA, beh, leggete qui!

DRAGON FIGHTER

Chissà perché, ma da un po' di tempo a questa parte l'Italia videogiocatrice si è scoperta appassionata di fantasy. Ad ogni modo, fantasy o non fantsay, ci troviamo davanti a quello che potenzialmente potrebbe essere un prodotto molto avvincente. Il giocatore impersona un cavaliere che come cavvalcatura ha una bestiaccia un po' particolare, trattasi infatti di un drago (in effetti si poteva vagamente intuire dal titolo), e con questo deve partecipare a uno specialissimo torneo che come primo premio dona la possibilità di comandare sul regno di Manhur (isole comprese) per ben dieci anni. Come funziona però il torneo? Semlpice, esistono in tutto venticinque villaggi divisi in cinque diversi ambienti (montuoso, sul fiume, in pianura, nella foresta e ghiacciato) ognuno dei quali in media come svago locale offre quattro caverne infestate di mostriciattoli (per chi non ama la matematica, le caverne sono 100). Tutto quello che si deve fare è ripulire le caverne per fare soldi per comprare altre armi per ripulire altre caverne per fare altri soldi... Tutto questo l'ho già sentito, ma vi posso assicurare che è realizzato veramente bene. Dovrebbe essere pronto per Marzo (salvo ulteriori incendi, eh?).

SWORDS AND GALLEONS

Incredibile ma vero, nonostante questo gioco sia della Idea, indovinate chi c'è dietro? Beh, non lo potreste mai immaginare — i tizi che ci forniscono le console! ad ogni modo, Swords and Galleons (primo nome: Lady P) tratta di pirati, galeoni e cose del genere: una gran bella ambientazione che ha già dimostrato tutto il suo fascino con prodotti tipo Pirates! o Secret of The Monkey Island. Dovrebbe essere uscito mentre leggete questo.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL RITORNO DEL NINJA

Un paio di mesi fa vi abbiamo fatto vedere le schermate per C64GS, beh, perché allora non date un'occhio a queste? Belle, eh? E bisogna dire che c'è anche un'ambientazione abbastanza simpatica e originale: Kunitoki (ormai noto come Higlander — è morto due volte ed è ancora qui!) ha fatto sì che Armakuni venisse trasportato in un'antico tempio buddista dove dovrà superare quattro prove per poter arrivare alla fine faccia a faccia con Kunitoki stesso. Le quattro prove sono rappresentate da altrettanti quadri ispirati a tre elementi (l'acqua, il fuoco e la terra) e al Nulla dove il nostro eroe deve risolvere enigmi di crescente difficoltà e massacrare decine di persone. Con alle spalle dei capolavori (almeno sugli 8-bit) come Ninja I e II, non dovrebbe essere difficile per loro realizzare qualcosa di almeno almeno massiccio!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL PERCHE' E IL COME

Molti di voi avranno certo notato il notevole salto di qualità tra Last Ninja II e Ninja Remix nelle loro versioni a sedici bit, e altrettanti tra voi si saranno chiesti il perché. Il fatto è che il secondo Ninja non era stato curato dalla System 3 ma da alcuni programmatori esterni della Activision mentre per Ninja Remix se ne sono occupati direttamente. Una cosa sola posso dirvi, questo Ninja III verrà programmato dalla System 3, e ne vedremo delle belle!

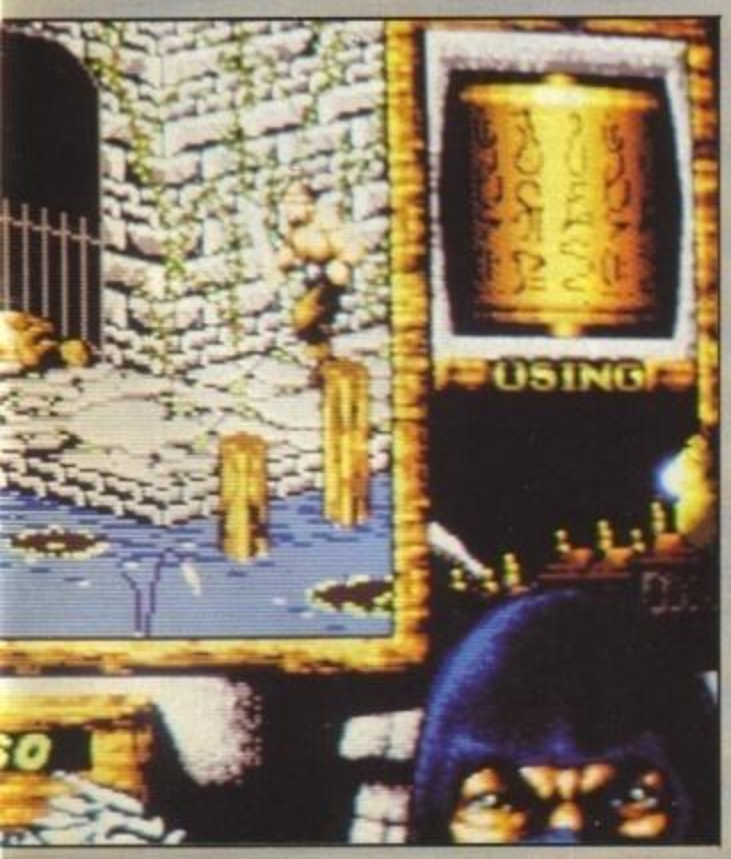
GRAN PREMMIO ERORI 1991

Ragazzi, siete tutti giunti a una fantastica iniziativa promossa da ME soltanto che ha come coordinatore, supervisore e collaboratore il grande e unico M.A. (che poi sarei io). Quelli che tra voi avranno mai comprato un gioco originale si saranno di certo accorti che nelle istruzioni in italiano spesso e volentieri brulicano numerose sconcezze, non tanto per gli errori ortografici (tre "emme" in "mamma" possono sempre capitare) ma per espressioni come "premi il Firebottom" (da Z-Out) o... Argh! come si fa a rimanere seri quando un tizio durissimo dice: "Solo Coloro che infrangono la legge devono tenermi... Perché io sono la lagge e sarà bene che non velo scordiate!" (da Judge Dredd, troppo forte questa!)? Ad ogni modo penso abbiate capito che cosa sto dicendo, ed è proprio per questo che indico il Gran Premmio Erori 1991. In che cosa consiste? Semplice, ecco le regole:

1) Non si vince niente.
2) Rileggetevi il punto 1 che è meglio.
3) Spedite delle lettere dove indicate il singolo errore (e non un set di dieci, undici o quarantanove virgola sei) che più vi è piaciuto tratto dalle istruzioni di un qualsiasi gioco (dovrete specificare nome, marca e numero di pagina) e aspettate.
4) Aspettate.
5) Aspettate.
6) A Dicembre uscirà la classifica dei dieci errori più votati e tutti vivranno felici e contenti.

L'indirizzo al quale dovrete spedire le lettere è:
TGM - GRAN PREMMIO ERORI
CASELLA POSTALE 853
20101 MILANO

E se sbagliate a scrivere sulla busta vi sego le gambe. Aloha.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MADE IN JA

Vote for Shinto!... Ragazzi miei è con immensa gioia che vi informo dell'improvvisa decisione di proporre le mia persona medesima per l'ambitissima nomina alla carica di Gran Cerimoniere della setta dei "Bonsai Ardenti", non vi interessa un fico? Eppure sono proprio sicuro che una pomposa cerimonia d'iniziazione con Suzi Uki non la disprezzereste affatto, nel frattempo accontentatevi delle ultimissime notizie dal di qua (per quelle "dal di là" ho preferito incaricare un altro inviato, peccato solo che non ci manda mai i testi in tempo...).

Shining & Darkness per il Mega Drive, se si escludono i caratteri che capiscono solo i Giapponesi (e Max ovviamente) sembra davvero Dungeon Master, niente male eh?

Un esempio delle code formatesi fuori dai negozi di computer per il lancio del Super Famicon, Shintaro non c'è perchà era già stato lanciato fuori dai piedi, si spacciava per un non vedente e cercava di fare il furbo.

Minasama yokoso. Probabilmente anche dalle vostre parti vi sarete già resi perfettamente conto come posare le avide mani sull'attesissimo Super Famicon risulti un'impresa perfino più difficile che trovare un tassista onesto (e invece noi in redazione uno ce l'abbiamo! Di Super Famicon s'intende, l'unico tassista qui sono io, in quanto ad onestà non si discute è solo che di solito i passeggeri quando scendono dalla vettura prima baciano l'asfalto e poi scappano via intonando cantici gregoriani, non chiedo certo che mi paghino la corsa, ma almeno un decoroso saluto di ringraziamento...). Non è comunque che qui le cose vadano meglio, il giorno prima del lancio ufficiale è stata un'indimenticabile vigilia anche per me, praticamente tutto il Giappone si era infatti dato appuntamento fuori dai principali negozi di computer per trascorrere una nottata in accampata allegria attendendo la fatidica apertura dei cancelli. Purtroppo proprio come succede da voi per i biglietti delle partite di calcio la grandissima parte di questa enorme moltitudine se ne è tornata a casa a mani vuote, il primo antipasto di trecentomila pezzi è infatti sparito in pochi secondi nelle copiose borse dei consueti raccomandati e degli immancabili bagarini che li rivendevano sottobanco a prezzo moltiplicato per un coefficiente variabile davvero spaventoso. E la situazione non sembra migliorare granché nell'immediato futuro, circolano infatti delle voci che anche la seconda produzione sia già interamente piazzata, mentre da alcune fonti non ufficiali risulta che le richieste complessive hanno toccato i tre milioni di pezzi!

Non era mai successo che una nuova macchina (nemmeno il Megadrive o lo stesso Pc Engine) provocasse una simile isteria collettiva; anche se bisogna per dovere di cronaca rilevare come questo risulti essere indubbiamente un momento di grazia per la Nintendo che sta riscuotendo un'imprevedibile successo anche nel campo dei tascabili con l'acclamatissimo Game Boy che sta sgominando la concorrenza più agguerrita. Chiudiamo il discorso Super Famicon un paio di nuove uscite in campo software, i titoli del mese sono Ys III: Wonderers from Ys, Big Run e Actraisers.

Venendo al Megadrive sono ormai parecchi mesi che vi parlo del fantastico clonè di Dungeon Master chiamato Shining & Darkness. Vi confermo che il gioco è veramente favoloso e vi accenno anche ad alcune caratteristiche salienti che vi dovrebbero rendere l'attesa ancora più spasmodica, all'interno della cartuccia ci sono infatti qualche cosa come 8 Megabyte di memoria che tradotti in supporti magnetici tradizionali fanno grossomodo nove dischetti! Come ripetutamente anticipatovi il gioco è evidentemente ispirato al capolavoro della FPL con la preselezione dei consueti personaggi (maghi, guerieri...) con i quali affrontare le svariate insidie che affollano i labirinti sotterranei che dovrete esplorare, ovviamente visto il genere di gioco non si poteva escludere la possibilità di salvare la posizione e la cosa non è stata fortunatamente tralasciata. Passiamo quindi ad una conversione da coin-op come quella di Crackdown che dopo un esito non troppo felice sull'Amiga si ripropone nuovamente ai giocatori casalinghi con il suo schermo diviso in due settori per consentire l'azione simultanea di due partecipanti impegnati nella disattivazione di tutta una serie di bombe collocate dall'immancabile criminale dinamitardo che rischiano da un momento all'altro di farvi fare quattro salti (per aria...). Degno di

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

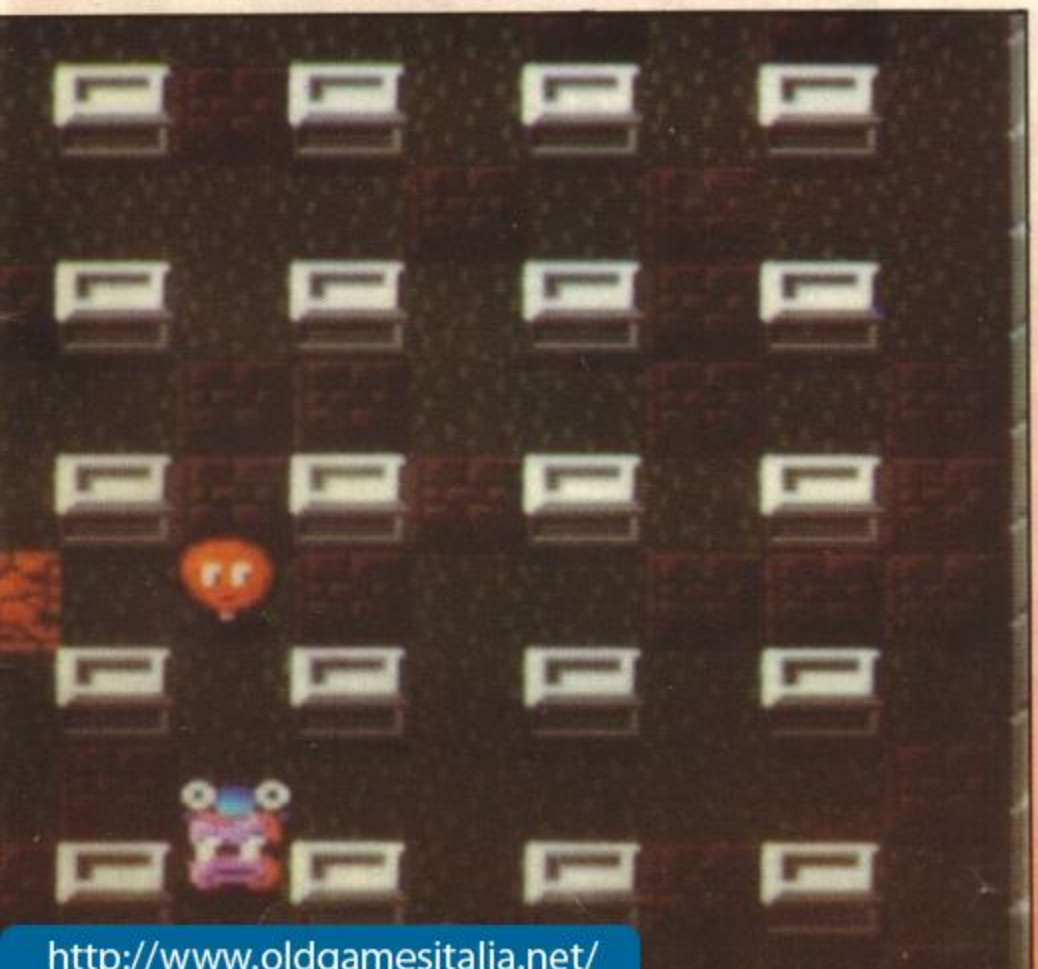
http://www.oldgamesitalia.net/

APAN

Dopo le prime informazioni del mese scorso relative al Tera siamo ora in grado di mostrare un primo concorrente "polivalente" che accoppia ad un Famicon a 8-bit anche un Pc disponibile in due versioni differenti, la Duo FC standard un 8088 mentre la Duo Fc Plus un 80286. Nuove notizie ad un prossimo futuro.

nota è anche Wrestle Ball che si presenta come un'interessante combinazione di giochi sportivi futuristici come Cyberball e Speedball con la frenetica azione di Kick Off (!); non potevano poi certo mancare la solita vagonata di shoot-em-upo fra i quali ricordiamo Dangerous Seed, Aero Blasters, Alisia Dragon, Blue Almanac e soprattutto l'attesa conversione di Midnight Resistance.
Passando quindi al Game Gear vanno sicuramente ricordati Super Golf e Junction, il primo è esattemente quallo che avevate immaginato (una maglione di lana vergine per i più freddolosi?!?) con la possibilità di partecipare anche i quattro mentre il secondo si rifà a uello che è ormai divenuto un classico del genere, Pipe Mania; dovrete infatti disseminare lo schermo in maniera intelligente di tubi per consentire il passaggio dell'acqua per un tratto quanto più lungo possibile.
Siamo così giunti al Pc Engine, iniziamo con un titolo previsto anche per... Non devo mica ripetere sempre le cose, se avete letto con attenzione lo sapete già da soli altrimenti un'altra volta farete meglio ad apprezzare maggiormente il mio impegno, ma che non si ripeta! Si tratta di Ys III: Wanderers from Ys, data la complessità di quello che è fondamentalmente un RPG in due dimensioni con grande animazione sarà disponibile solo per Cd Rom, non compratelo quindi se non avete il lettore, oppure comprate anche quello, basta però che continuate a comprare anche TGM, fra i due tipi di lettori voi siete decisamente più importanti! Molto più diretto è decisamente più alla portata di tutti è invece Bomber Man che vedo particolarmente indicato per gli amanti dei giochi rotondeggianti con piattaforme da calpestare e nemici da evitare; va poi apprezzata la possibilità di giocare anche in cinque, mente da soli il nemico principale è il tempo limite, nelle sfide con gli amici ve la dovrete vedere dagli amici stessi, vince infatti chi rimane per ultimo. Bomber Man dovrebbe essere inoltre il primo gioco ad utilizzare il link previsto dal Pc Engine GT, anche se in questo caso il numero è ridotto a due soli contendenti. Non poteva poi certo mancare la parentesi piccante con Moto Roader II, la corsa in moto a folle velocità è la solita, i premi invece cambiano e vi assicuro che sono di gran lunga più allettanti della solito trofeo da appendere sopra al camino... Shintaro chiude la descrizione del gioco con un orgasmo sulla linea del traguardo che fa parte ormai di tutte quelle goliardiche espressioni con cui è solito esprimersi, ve l'ho ormai già detto più volte, Suzi Uki l'ha veramente trasfomato! Chiudiamo quindi con Master of Monsters (ovvero Shintaro in boxer che balla la Lambada, ndMax), il gioco dietro tanti fronzoli si riduce ad uno scontro diretto fra due armate nemiche nel tentativo di eliminare il capo avversario, ma siccome i fronzoli sono decisamente rilevanti sarà disponibile solo su Cd Rom e promette una delle migliori grafiche mai viste per questa macchina.
Ok, a questo punto ho finito e ho anche deciso di andarmene esattamente come sono arrivato... Minasama Yokoso, Abayo! (E fai bene caro Shintaro, è davvero un bene che decida tu stesso di andartene, almeno mi risparmi di consigliarti il luogo...)

Traduzione di Max



RIASSUNTO DEL MESE

GAME BOY

R-TYPE. Oramai è come il prezzemolo, sarebbe stato straordinario che non fosse arrivato anche anche per il Game Boy.
MICKEY MOUSE II. Scherzate o volete davvero che vi dica chi è il protagonista del gioco?
GO! GO! TANK. Dopo avre giocato alla versione standard tenetevi pronti per una rivisitazione di Bomber.

GAME GEAR

JUNCTION. Se vi ricordate di Pipe Mania bene, altrimenti avreste dovuto ricordarvelo...
SUPER GOLF. Una mazza e una buca per il gioco più rilassante del mondo (... E meglio non dirvi di non fraintere che rischio la censura).

MEGA DRIVE

SHINING & DARKNESS. Sono ormai tre mesi che ve ne parlo, Dungeon Mater arriva anche per il Megadrive.
CRACKDOWN. Conversione da coin-op, due giocatori simultaneamente in azione per disattivae le bombe.
WRESTLE BALL. Prendere Cyberball come ingrediente base, aggiungere una dose di Speedball, mescolare bene e aggiungere un pizzico di Kick Off prima di servirlo in tavola.

PC ENGINE

BOMBER MAN. Uno dei giochi più brillanti del momento, una vera bomba! (Scusate tanto, ma di meglio non m'è venuto niente)
MOTO ROADER II. Essere alla guida di una potentissima moto da corsa è di certo una cosa esaltante, ma non è l'unica ad esserlo...
YS III: WANDERERS FROM YS. RPG disponibile su Cd Rom con una sacco di buona grafica che salta fuori da tutte le parti.

SUPER FAMICON

YS III: WANDERERS FROM YS. Alzate lo sguardo di pochi centimetri sosituite il Cd Rom con la cartuccia...
BIG RUN. Simulazione motoristica ispirata alla celebre Parigi-Dakar, doveste incontrare dei pinguini sareste decisamente fuori strada!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

OMAGGIO DI UN FAVOLOSO FLAUTO BONTEMPI

A CHI ACQUISTA IL VIDEO CORSO DI MUSICA

Cassetta VHS
di 105 minuti circa
più fascicolo
32 pagine

Desidero ricevere un videocorso di flauto a L. 29.900
Pagherò nel seguente modo:
(Barrare il pagamento prescelto)

- ☐ In contrassegno
- ☐ Versando sul c/c Postale n. 54562202
- ☐ Con assegno bancario allegato

Nome .....

Cognome .....

Indirizzo .....

Città ..... Cap..... Prov.....

Telefono.....

Scrivere a EDIZIONI HOBBY - Via della Spiga, 20

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM REVIEW

AMIGA:

ATF II	[L. 59.000]	16
Battle Command	[L. 49.000]	48
Carvup	[L. 29.000]	25
Cougar Force	[L. 59.000]	58
Chess Champion 2175	[L. 59.000]	47
Damocles Mission Disk	[L. 29.000]	17
Edd The Duck	[L. 29.000]	93
Full Blast	[L. 59.000]	32
Galactic Empire	[L. 59.000]	54
Harpoon	[L. 59.000]	40
Horror Zombies From...	[L. 29.000]	68
Lemmings	[L. 49.000]	53
Murder In Space	[L. 59.000]	92
Obitus	[L. 69.000]	70
Pick'n'Pile	[L. 49.000]	89
Prince Of Persia	[L. 29.000]	20
Star Control	[L. 59.000]	83
Tournament Golf	[L. 35.000]	45
Turrican II	[L. 29.000]	84
Wargame Construct. Set	[L. 59.000]	36
World Champ. Soccer	[L. 35.000]	44
Zarathrusta	[L. 29.000]	77

ATARI ST:

Gazza II	[L. 29.000]	67
Toyota Celica GT Rally	[L. 49.000]	46

PC MS DOS:

Full Blast	[L. 59.000]	32
Galactic Empire	[L. 59.000]	54
Life & death II: The Brain	[L. 49.000]	22
The Lord Of The Rings	[L. 69.000]	14
Red Baron (VGA)	[L. 89.000]	18
Rick Dangerous II	[L. 59.000]	26
Shanghai 2: Dragon's Eye	[L. 59.000]	74
The Savage Empire	[L. 59.000]	50
Zeliard	[L. 59.000]	86

NINTENDO N.E.S.

Robocop	[L. N.P.]	73

SUPER FAMICOM

F-Zero	[L. N.P.]	80

SEGA MEGADRIVE

Musha Aleste	[L. N.P.]	43

AMSTRAD GX 4000

Robocop II	[L. N.P.]	72

SEGA MASTER SYSTEM

Gain Ground	[L. N.P.]	87

PC ENGINE

KI KI KA KI	[L. N.P.]	30

http://www.oldgamesitalia.net/

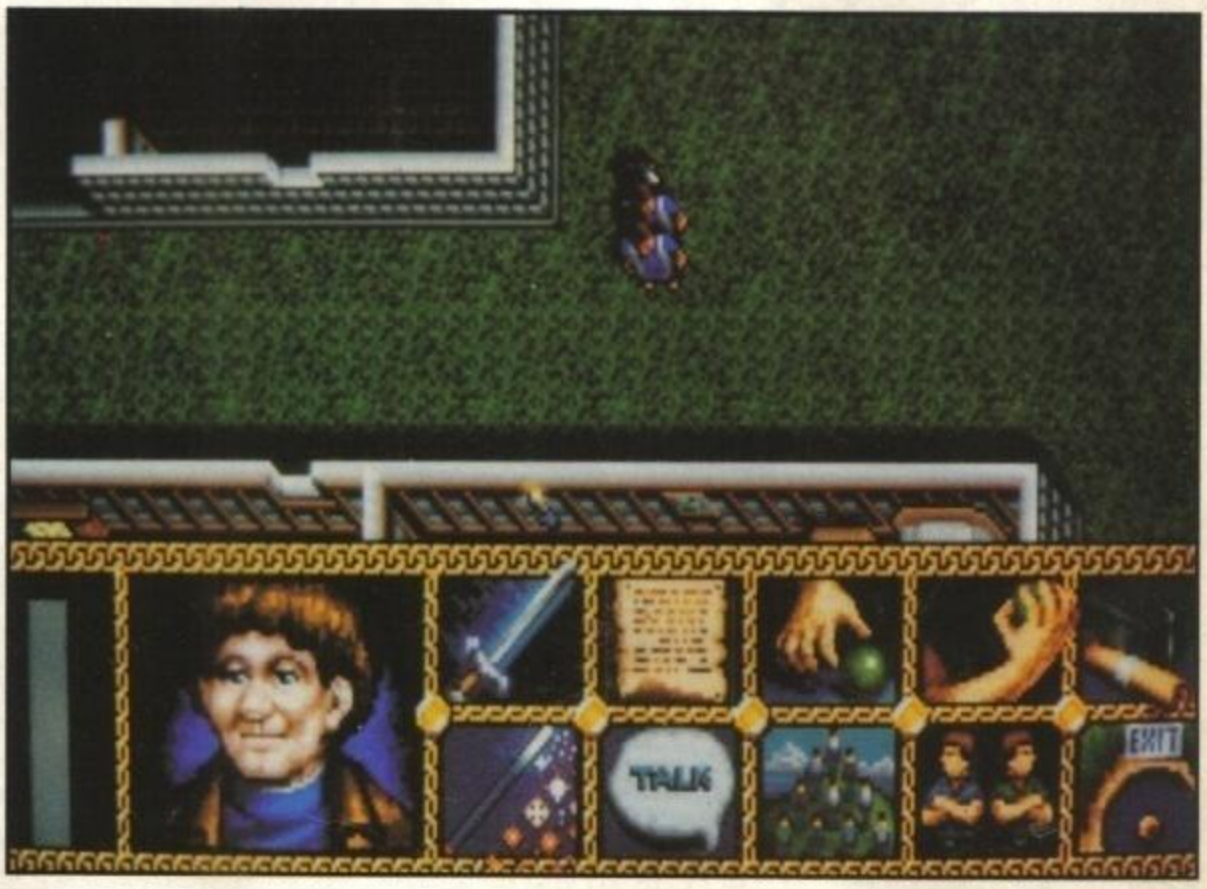
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ELECTRONIC ARTS/INTERPLAY PER PC L. 69.000

The Lord o

Dunque, Lord Of The Rings non era quella vecchissima avventura testuale/grafica uscita sul 64 diversi (circa cinque) anni fa? Beh, veramente si chiamava The Hobbit, ma per il resto ci hai azzeccato. Ah, sì, e dopo tanto tempo gli è venuto in mente di convertirlo! Ma se ho la testa piena di possibili conversioni da 8 a 16 bit e quelli ci tirano fuori un gioco così? Ah, ah, ah, scusa, guarda che stai esagerando! Cerca di capire che Lord of the Rings non ha niente in comune con The Hobbit, salvo l'ambientazione.



Ah, aaaaaah, respirooo! Quindi, ragazzi, questo LOTR è un nuovo gioco (beh, nuovo... la Melbourne ne aveva sfornato uno omonimo, e poi un seguito, "Shadows Of Mordor"; NdBDB), e il bello è che avrà presto un seguito: sulla confezione non è certo scritto ma sulla testata di caricamento è stampigliato bello chiaro "prima parte" e nel manuale si parla già di due nuovi episodi.

Vabbeh, penso proprio che tutti più o meno conosciate i personaggi della storia, ma quanto a saperne la trama... gli anni ve l'avranno sicuramente fatta dimenticare. Per fortuna ci sono riviste come la nostra per questo (ahem).

C'era una volta un certo Bilbo Baggins che aveva vinto al gioco da un certo Gollum un anello credendolo un semplice talismano.

Si dà il caso però che se l'anello era un anello qualsiasi non era neanche necessario stare lì a farne un gioco (scusate, normali deliri di redattore), volevo dire, si dà il caso che quello fosse l'Unico Anello, un potente strumento del male.

Ma a scoprirlo non fu certo quel fessacchiotto di Bilbo, e nemmeno Frodo, suo nipote e attuale proprietario dell'anello: fu invece il mago Gandalf, ottimo amico degli hobbit, ma non abbastanza da evitare loro un duro viaggio. Già perché questi aveva promesso di ritornare entro il compleanno di Frodo per accompagnarlo a Rivendell per liquidare la faccenda dell'anello.

Come sicuramente avrete capito, non si è presentato in tempo, costringendo il nostro Frodo ad avventurarsi insieme a due compagni alla volta di Rivendell. Durante il viaggio dovranno, tra le altre cose, stare attenti ad evitare i cavalieri neri, che vogliono l'anello a tutti i costi. E qui nasce spontanea una piccola precisazione per quelli che hanno giocato a The Hobbit: per arrivare a Rivendell non basta scrivere tre direzioni sulla tastiera, ma dovete viaggiare parecchio.

Il gioco presenta la classica vista dall'alto con il nostro gruppetto di eroi che si

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

f the Rings

aggira per le lande sconosciute della Terra di Mezzo. In qualsiasi momento si può richiamare il menu per accedere alle otto icone di gioco (anzi sette perché una serve per tornare al gioco). Tra queste annoveriamo i classici comandi tipo usa e getta (un po' come molti videogiochi che sono "usa e getta", oddio, che battuta penosa!), combatti, parla, aggiungi un compagno, abbandona un compagno, lancia una magia, ecc. A dire il vero le icone sono strutturate in un modo un pochino particolare (e non è che sia il massimo): ad esempio se volete parlare con qualche personaggio incontrato lungo la strada dovete prima selezionare l'icona "parla", poi scegliere dal menu l'opzione parla, poiché ce ne sono altre due (per gestire i compagni di viaggio). Oltre al menu generale delle icone, attivabile da tastiera o mouse, ci sarebbe anche un secondo menu, richiamabile solo da tastiera (mah!). L'utilità di questo menu dovrebbe essere più o meno ovvia; in ogni avventura che si rispetti si dovrebbe poter salvare e caricare: è proprio il nostro caso. L'unico problema è che quegli avaracci della Interplay ci lasciano solo due posizioni di salvataggio e se per caso avete sbagliato qualcosa in entrambe dovete rifare tutto il gioco. Un possibile errore, per esempio, è quello di congedare o lasciar andare via per sbaglio un compagno: non si riannetterà più al gruppo. A dire il vero il problema della scarsità dei salvataggi si può risolvere tornando al DOS e richiamando le posizioni a piacere, ma non mi pare giusto che debbano costringerci a questi lavoretti.

Ma torniamo al gioco. All'inizio siete solo in tre : Frodo, Pippin e Sam. Ognuno di questi personaggi ha le sue abilità particolari che si possono usare con l'apposita icona. Frodo, ad esempio, è l'intellettuale del gruppo: è capace di leggere diverse iscrizioni e ha anche uno spiccato senso di percezione (utile per trovare oggetti ben nascosti). Pippin Took è il classico ladruncolo (e cosa poteva essere con quel nome?), mentre Sam Gangee sa solo menare le mani, e neanche tanto bene.

Ovviamente ogni personaggio può imparare nuove abilità o nuove parole magiche, "basta" trovare il posto giusto o la persona giusta o tutte e due. Restando sempre in tema di posti giusti, in alcuni luoghi, solitamente nelle caverne, ci sono dei tesori monetari e non. Inutile dire che tra gli oggetti rinvenibili vi possono essere armi, armature o chiavi strane.

Tornando al discorso delle "persone giuste", la maggior parte dei personaggi che incontrerete vi saprà dire solo le ultime novità (e neanche tutte vere) e pochi si aggiungeranno al vostro gruppo (tra questi, però, c'è persino un pony!). Nel caso che però facciate qualche incontro importante è probabile che la notizia vi venga data via "paragrafi di gioco", ovvero vi viene comunicato un numero e voi dovete cercarlo sul manuale e leggervi il messaggio corrispondente.

Che vi devo dire di più? Avventuratevi nel mondo di Tolkien!

La configurazione richiesta non sarà un problema per nessuno, immagino. 640K di RAM, mouse consigliato, ma si può fare benissimo anche con la tastiera, hard disk abbastanza inutile (in fondo sono solo tre dischi e basta anche metterli su uno ad alta densità) e schede grafiche EGA e VGA (della CGA non so niente, ma al giorno d'oggi quale appassionato di videogiochi la usa ancora?).

Giorgio Baldaccini

PC

Il libro di Tolkien era indubbiamente lunghissimo, ma sembra proprio che siano riusciti a farci stare quasi tutto, tra personaggi, luoghi e oggetti. Ovviamente anche chi se lo è sciroppato tutto (il libro) troverà pane per i suoi denti perchè alcuni particolari sono stati modificati apposta. Non penso quindi che la vastità di questa avventura esplorativa possa lasciare dubbi. I dubbi semmai mi vengono quando penso alla possibile longevità di questo programma: in fondo non mi sembra che offra grandi emozioni, o almeno emozioni da vero gioco di ruolo quale indubbiamente cerca di essere. Una cosa però va detta: c'è un bel manuale in ottimo italiano di 90 pagine, di cui metà sono dedicate ai paragrafi di gioco (tipo i journal entry della SSI). Se vi piacciono i giochi tutti da esplorare...

Globale 87%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DIGITAL INTEGRATION PER AMIGA L. 59.000

ATF II

Visti i venti di guerra che soffiano da queste parti, che ne direste di fare un po' di pratica su di un Atf? Non si sa mai...

Il gioco, appena presa tra le mani la scatola, potrebbe sembrare una simulazione di volo bellica come se ne vedono tante di questi tempi, ma questo prodotto è piuttosto diverso da quello che potrebbe sembrare.
ATF II è infatti una via di mezzo tra le simulazioni di volo propriamente dette e quelle in stile Afterburner, che alterna fasi tattiche e decine di particolari ben strutturati, alla sezione di volo decisamente arcade.

Appena iniziato il gioco, ci si trova immersi nelle opzioni: si può scegliere il livello di difficoltà, simboleggiato dalla scelta del proprio pilota, la zona di azione, cioè in quale continente volete fare piazza pulita di nemici e se volete o no il sonoro.
Si passa poi a una schermata che vi mostra le forze messe in campo dai due schieramenti, alleati e nemici, divise per settori, cioè navi, artiglieria, carri armati, fabbriche e chi più ne ha più ne metta.
Poi arriva il momento di controllare l'armamento del vostro caccia; avete la possibilità di stivare armamenti per un certo numero di chili, al termine del quale non sarà più possibile caricare altro e non dimenticatevi il carburante, mi raccomando! Se siete armati fino ai denti, ma non potete decollare, non sarete di molto aiuto al vostro esercito.Gli armamenti a vostra disposizione vanno dalle semplici munizioni, anzi non proprio semplici visto che polverizzano un caccia con una sola raffica, ai missili aria-aria a ricerca automatica e quelli aria-terra che posseggono anche loro la ricerca calorica per colpire i nemici con maggior precisione, non male eh?
E' ora il momento di decollare; prima di partire è però buona cosa selezionare un nemico da attaccare, per non perdere prezioso tempo in volo.
Lo schema di gioco è una fusione di grafica tra lo stile vettoriale, usato per il fondale e i bersagli terrestri, e gli sprite per gli aerei.
Per seguire in volo il bersaglio, è presente una bussola, che calcola la rotta migliore per avvicinarsi al nemico.
Un piccolo appunto da fare al sistema di calcolo della rotta è il fatto che si comporta come se gestisse un planisfero anche se il campo d'azione è il territorio euro-mediterraneo, o un altro di quelli a disposizione.
Succede perciò che, se uscite dalla parte nord della cartina, cioè dal polo, vi ritrovate in Tunisia; qualcuno non deve avere le idee molto chiare in fatto di geografia alla Digital Integration. Sarebbe stato molto meglio un collegamento tra diverse parti del planisfero o uno sbarramento al limite della zona di azione.
Durante la fase di gioco, sono molto importanti gli effetti sonori, in quanto se pur di modesta qualità e quantità, sono indispensabili nelle fasi di combattimento e volo. Se poi raggiungerete, e distruggerete, il vostro obiettivo senza che il vostro velivolo venga irrimediabilmente danneggiato, potrete far rotta verso una base alleata, selezionato nello stesso modo degli obiettivi nemici, e godervi in santa pace l'atterraggio computerizzato; ricordatevi però di inserire i carrelli altrimenti il vostro atterraggio non si potrà proprio definire "dolce".
Giunti finalmente alla base, vi vengono mostrati l'esito della vostra missione, gli obiettivi distrutti e lo stato del vostro ATF. Passati, o sarebbe meglio dire ritornati, allo schermo delle forze dei due blocchi potrete osservare gli aggiornamenti con gli esiti della guerra, in gran parte condizionati dal vostro rendimento.
Avete a disposizione tre aerei, ma molto spesso non servono tutti, perché, se sapete gestire bene le vostre missioni, una delle due fazioni prevarrà sull'altra prima che abbiate il tempo di rimanere a piedi. Se poi siete tanto bravi, e anche un pochino fortunati, riuscirete a vincere la guerra e andare a ricevere le congratulazioni dal presidente degli Stati Uniti.
Bene, sono arrivato anche questa volta alla fine della recensione; ora registro tutto e vado a farmi una partita a ATF II. Saddam, sto arrivando!

Marco Del Bianco

Amiga

Decisamente un prodotto strano, indirizzato a coloro che non sopportano le simulazioni "serie" ma non disprezzano qualche duello aereo. Le opzioni, numerose, sono strutturate in modo semplice e con un buon impatto grafico. L'azione di gioco è veloce ma non proprio frenetica, mentre lo stile che unisce sprite e vettori è ben realizzato. Con nove livelli di difficoltà dovrebbe assicurare una buona longevità a questo gioco, ma tutto sommato la struttura ripetitiva del gioco stancherà, dopo aver vinto qualche volta. Sicuramente ATF II è un buon prodotto, ma gli manca qualcosa per convincere fino in fondo.

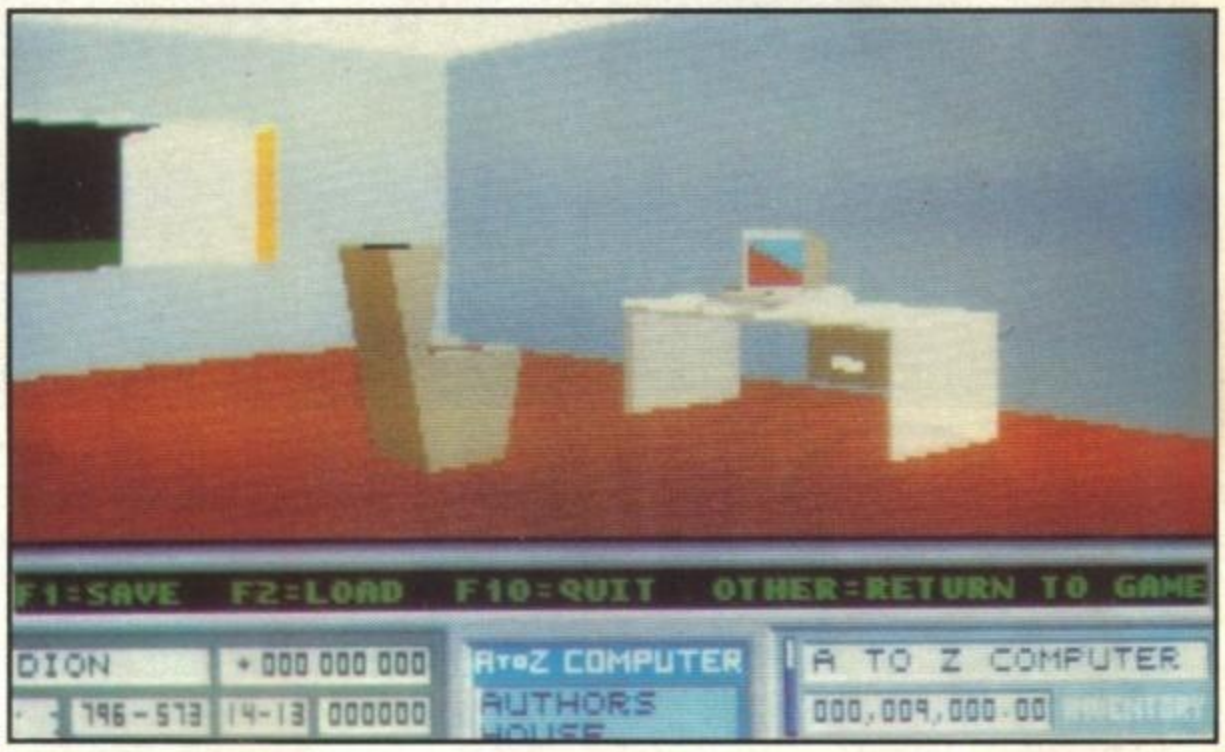
Globale 75%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DAMOCLES MISSION DISK

Si può dire senza tema di essere smentiti che Damocles è forse il miglior gioco di esplorazione in 3D che sia mai apparso su un home computer. Qualcuno potrebbe obbiettare che "gli edifici sono lontani tra loro", "la grafica non è fluidissima" e cose varie, ma non si può negare che offre molta sfida e enigmi originali. Il guaio però è che una volta finito dieci volte in maniere diverse l'unico motivo per giocarci ancora è l'esplorazione. Ebbene, alla Novagen non sono stati certo con le mani in mano, ed ecco che cosa hanno studiato!



Come tutti certo saprete, la trama del gioco ruota tutta attorno alla cometa chiamata Damocles che dovrebbe (e dico dovrebbe) andare a sbattere contro Eris, il pianeta più importante del sistema Gamma. Ovviamente una cometa che va a sbattere contro un pianeta non è una cosa molto salutare, perciò siete stati chiamati dalla presidentessa di Eris (una certa Margaret, hmm...) per salvare appunto il pianeta. Purtroppo però arrivate con QUATTRO ANNI di ritardo (hei Carlo, questo qui ti ha quasi battuto! Nd-MA) e vi rimangono solo poco più di tre ore per risolvere il tutto.

Questa è la trama principale, in questo disco però sono state incluse cinque variazioni sul tema, che rappresentano poi in effetti cinque ulteriori modi di risolvere il problema Damocles.

La prima situazione vi vede contro il Prof. Hantzen: questi ha saputo del vostro arrivo, e, roso dall'invidia, ha deciso di accettare lui l'incarico, dopodiché ha preso l'astronave e un'altro paio di oggetti e li ha fatti saltare. Infine, ha preso la Novabomb e l'ha collegata a un detonatore a tempo per distruggerla e impedirvi di riuscire nella missione.

La seconda invece vi vede arrivare ancora più in ritardo mentre nella terza dovrete fare abbastanza soldi per comprarvi la novabomb e i detonatori.

La quarta missione è chiamata giustamente incubo visto che pensavate di avercela fatta ma dovete ricominciare da capo mentre la quinta ed ultima è un po' particolare e non voglio anticiparvela. Ora che siete arrivati sin qui, leggetevi il commento e poi andate a nanna.

Amiga

Damocles per me aveva l'unica pecca di essere "tutto lì" ovvero una volta finiti tutti i modi per risolverlo perdeva un poco di fascino. Ecco però la soluzione, cinque diverse sfide con tanto di soluzione incorporata! Per me è un vero affare, poi fate un po' voi.

Globale 91%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DYNAMIX PER PC (SOLO VGA) L. 89.000

RED BARON

Provate a contare da uno fino a ottanta, e capirete facilmente che le alrettante vittorie di Manfred von Richthofen - il celebre "Barone rosso" - non sono state un facile traguardo. Sapreste fare altrettanto?

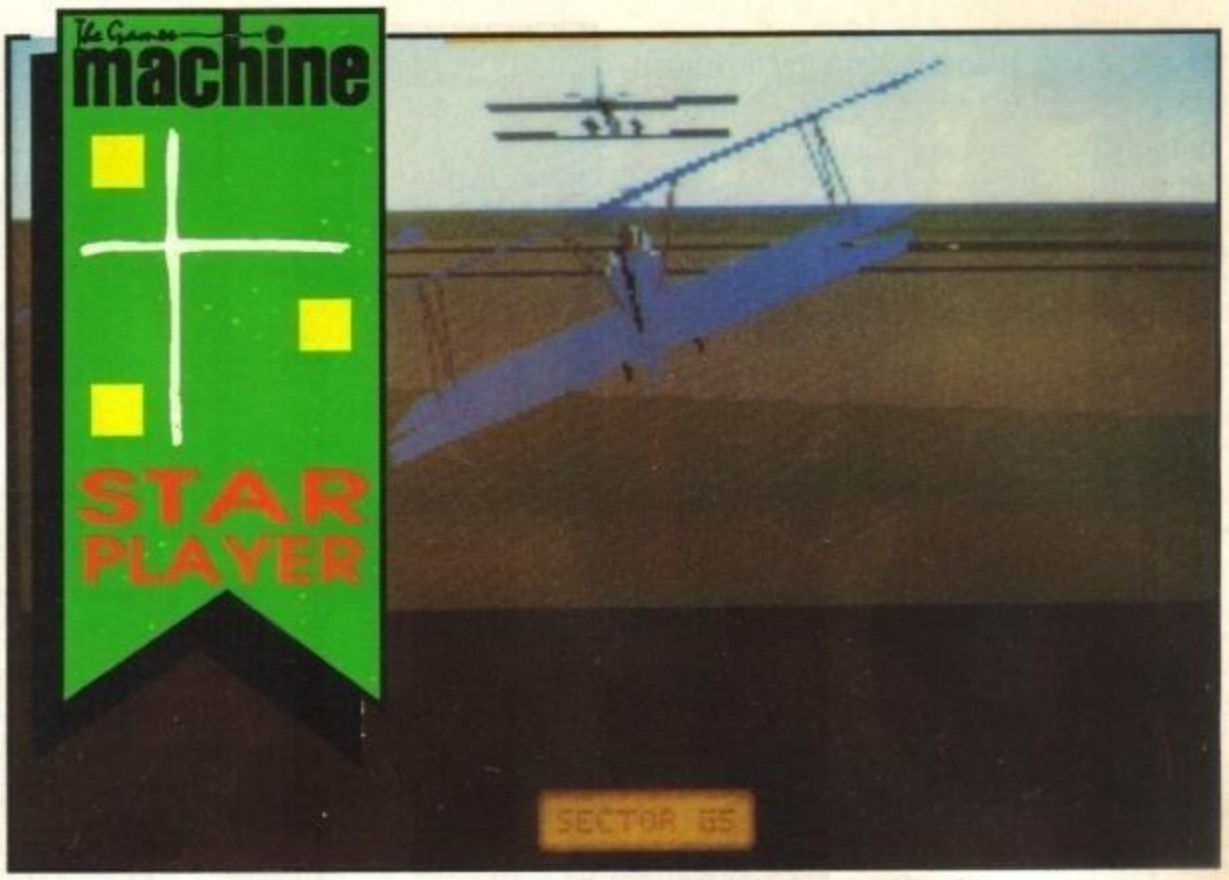
La prima guerra mondiale fu l'occasione di far la figura dei torzoli per molti pluridecorati generali di vari paesi (tra cui non c'e' l'Italia, grazie alla lungimiranza del gen. Giulio Douhet), che non credevano assolutamente nell'aviazione come forza bellica. Oggigiorno sappiamo tutti che sbagliavano, ma allora gli aerei erano poco più consistenti degli odierni modellini in legno di balsa, e non infondevano molta fiducia. Si trattava quindi di un terreno altamente fertile per i pionieri del volo, dove gli italiani lasciarono un'altra piccola traccia usando per la prima volta un aereo come ricognitore. La "grande guerra" si rivelò poi un enorme teatro operativo dove il progresso aeronautico fu marcatissimo. Si passò infatti da tralicci alati tipo il "Flyer" dei fratelli Wright a vere e proprie macchine volanti da leggenda, tra cui gli Albatros, gli Spad, i Nieuport e i Sopwith Camel (ricordate la cuccia "volante" di Snoopy?). Altrettanto leggendari erano gli uomini che li pilotavano, simili più ad antichi cavalieri che a banali soldati, che combattevano seguendo un loro codice cavalleresco, affievolitosi - purtroppo - con il progredire della guerra. A quell'epoca gli avieri erano figure eroiche, e specialmente gli assi, ossia coloro che avevano abbattuto un certo numero di aerei. I tedeschi ne volevano almeno dieci, i francesi si accontentavano di cinque, mentre gli inglesi sulle prime nicchiarono per poi adottare la misura francese. Il Barone rosso, quindi, con le sue ottanta tacche sul grilletto divenne l'asso degli assi per tutti i paesi belligeranti (l'unica seria minaccia al titolo veniva da Renè Fonck - francese - con 75 vittorie).

Questo gioco, che in realtà è un simulatore, è costruito attorno ai più famosi assi della guerra, ai loro aerei, e al teatro di guerra stesso. La struttura di gioco è a missioni, che possono essere vissute singolarmente o nell'arco di un'intera carriera. Chi desiderasse soltanto giocare per tirar giù un bel po' di aerei nemici avrà a disposizione una vasta scelta di missioni singole tramite un menu; i giocatori più seri potranno iniziare la loro brava carriera e guadagnarsi faticosamente i privilegi che spettano ai migliori. Nel primo caso, il menu prevede diverse missioni storiche riguardanti ognuna un asso, oppure un duello contro uno qualunque degli assi presenti nel gioco, oppure ancora un vasto numero di tipiche missioni belliche. Optando per la carriera, il pilota passerà invece attraverso le varie missioni belliche, e occasionalmente potrebbero presentarsi i duelli contro gli assi (per la precisione, nel caso che stia diventando troppo bravo). In Red baron, gli assi hanno tutti caratteristiche proprie - ampiamente descritte - e hanno i loro aerei personalizzati. Per cui, nel caso che durante la vostra carriera incontriate un triplano tedesco rosso sangue, saprete che si tratta di Manfred il leggendario in persona: preparatevi ad un'epica battaglia!

Le missioni sono le fondamenta su cui cosrtuirete il vostro personaggio: partire-

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



te come secondo luogotenente per arrivare a capitano (SE ci arriverete), e come capitani potrete personalizzare il vostro aereo dipingendolo come vi pare! Altro privilegio, diventerete guida del vostro squadrone: come tenentino appena arruolato questo vi è precluso. Con il progredire della guerra (e potete scegliere in che fase di essa arruolarvi) diventeranno disponibili aerei sempre migliori in rispetto alla loro reale introduzione durante il conflitto, mentre nelle missioni sciolte potete pilotare qualunque aereo a disposizione. Naturalmente è libera la scelta della "madrepatria", e potrete quindi firmare il testam... ehm!, l'arruolamento sia come alleati, sia come tedeschi: cambieranno quindi gli aerei usabili, le zone di missione e gli assi nemici che potreste incontrare.

Le missioni, essendo questo un simulatore, sono vissute dal posto comandi dell'aereo che piloterete: in basso vedrete gli (scarsi) strumenti, e in alto il resto del paesaggio parzialmente coperto da cofano, cavi, tiranti, ali parasole e così via. Ci sono diversi pannelli comandi in base all'aereo usato, e sui modelli più vecchi mancano addirittura alcuni dei già pochi strumenti disponibili. Ghiotta aggiunta è un completo sistema di videoregistrazione che vi consente di vedere istante per istante ogni missione registrata. La sua caratteristica più interessante è che vi permetterà di ripartire in qualunque punto della missione, e a questo potete aggiungere la possibilità di vedere la battaglia da bordo di ogni aereo - anche nemico - o da un punto esterno a piacere.

C'è inoltre un pannello dedicato al realismo, su cui potete introdurre o escludere parecchi parametri di volo: ad esempio, le mitragliatrici erano soggette ad incepparsi, e i piloti le martellavano furiosamente per sbloccarle. Se non vi va la prospettiva di un incontro di pugilato ad alta quota contro i vostri cannoncini (e magari con il Barone rosso nei paraggi), escludete pure questa opzione. Un ulteriore pannello vi permetterà di ridurre o aumentare la complessità della grafica e il ritmo del gioco per venire incontro a chi non ha troppi MHz, ma la sua azione è abbastanza ridotta, e quindi l'efficacia.

C'è una sola cosa che non mi piace nella ricostruzione storica: non si fa parola degli assi italiani - che erano fra gli alleati - e nemmeno del nostro asso degli assi Francesco Baracca (34 vittorie). E' un vero peccato, perchè mi sarebbe piaciuto molto volare sul suo aereo con lo stemma del cavallino rampante (che, per la cronaca, è molto più famoso per essere stato concesso in uso ad Enzo Ferrari piuttosto che per aver solcato eroicamente i cieli).

Concludo con la configurazione: Red baron funziona SOLO in grafica VGA/MCGA 256 colori, è fornito su 3 dischi da 5,25" ad alta densità e su 2 dischi da 3,5" sempre ad ala densità. Niente da fare quindi per gli XT, mentre sul fronte comandi possono essere usati tastiera, joy, e mouse; anche contemporaneamente. La confezione di Red baron è un vero megapacco, con un eccellente manualone e una serie di mappe su carta vecchio stile.

William Baldaccini

PC

Decisamente appartiene alla famigerata categoria dei "mangiaMHz", e sul PC usato per la prova - un 286/12 - ha dato una certa impressione di lentezza generica. Gli aerei sono infatti resi con molte linee e poligoni, ma questo va tutto a scapito dei quadri al secondo, tenendo conto che il programma grafico non è nulla di eccezionale come velocità. C'è infatti - per la grafica - più quantità che qualità: qua e là ci sono begli effetti di dissolvenza e un buon uso delle sfumature, nondimeno alcune testate hanno un certo sapore di colori EGA (bruttini). Per quel che riguarda il contenuto tecnico e il livello di simulazione non posso che dire bene, visto che sono riusciti nella non facile impresa di puntualizzare bene i caratteri di aerei e uomini. Circa la giocabilità siate avvertiti: beccare aerei con la mitraglietta richiede non poca precisione, e chi è abituato a liquidare tutto con un Sidewinder dovrà farci la mano. Tiriamo le somme: per via della mole da caricare è fortemente consigliato il disco rigido, mentre per non subire troppi rallentamenti serve un PC di "fascia alta". Il globale, quindi, è "politico", e deve essere integrato dalla vostra allergia ai giochi lenti e dai MHz che vi potete permettere.

Globale 90%

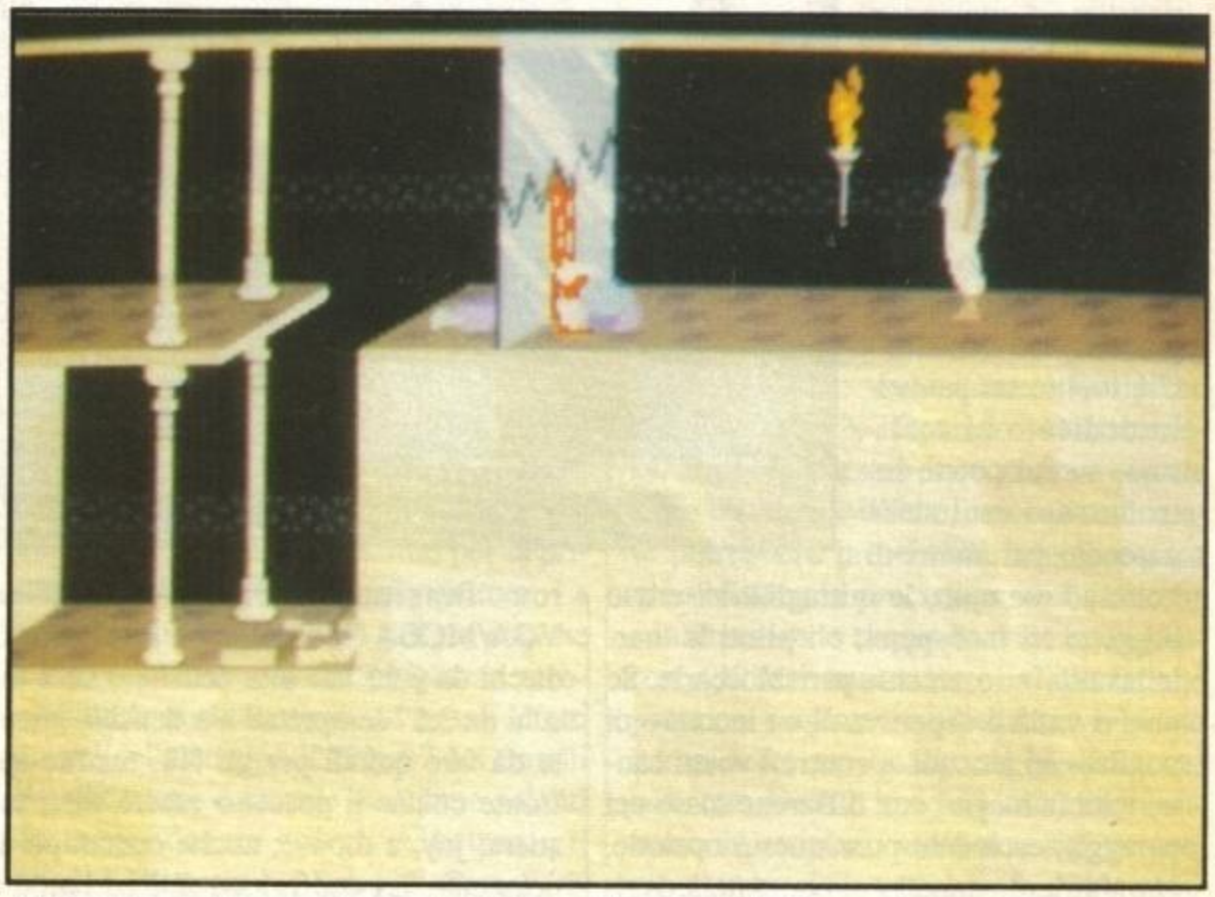
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DOMARK/BRODEMBURD PER AMIGA L. 29.000

PRINCE OF PERSIA

L'Iran, anche quando tanto tempo fa era conosciuto come Persia, non è mai stato molto facile da governare. Il Sultano infatti non fa neanche in tempo ad allontanarsi per qualche guerra dai suoi domini, che immediatamente il suo Gran Visir si proclama unico reggente del trono di Persia e per dare almeno una parvenza di legalità al suo regno vuole costringere la bella figlia del Sultano a sposarlo. Queste sono davvero brutte notizie per il nostro eroe, non solo perché perdutamente innamorato della principessa, ma anche perché il Visir è il tipo di persona che crede che tutto sia lecito in amore, in guerra e in tutto quello in cui voglia vincere. Così mentre voi languite imprigionato nelle segrete del palazzo alla principessa viene data un'ora di tempo per accettare di sposare il Gran Visir...



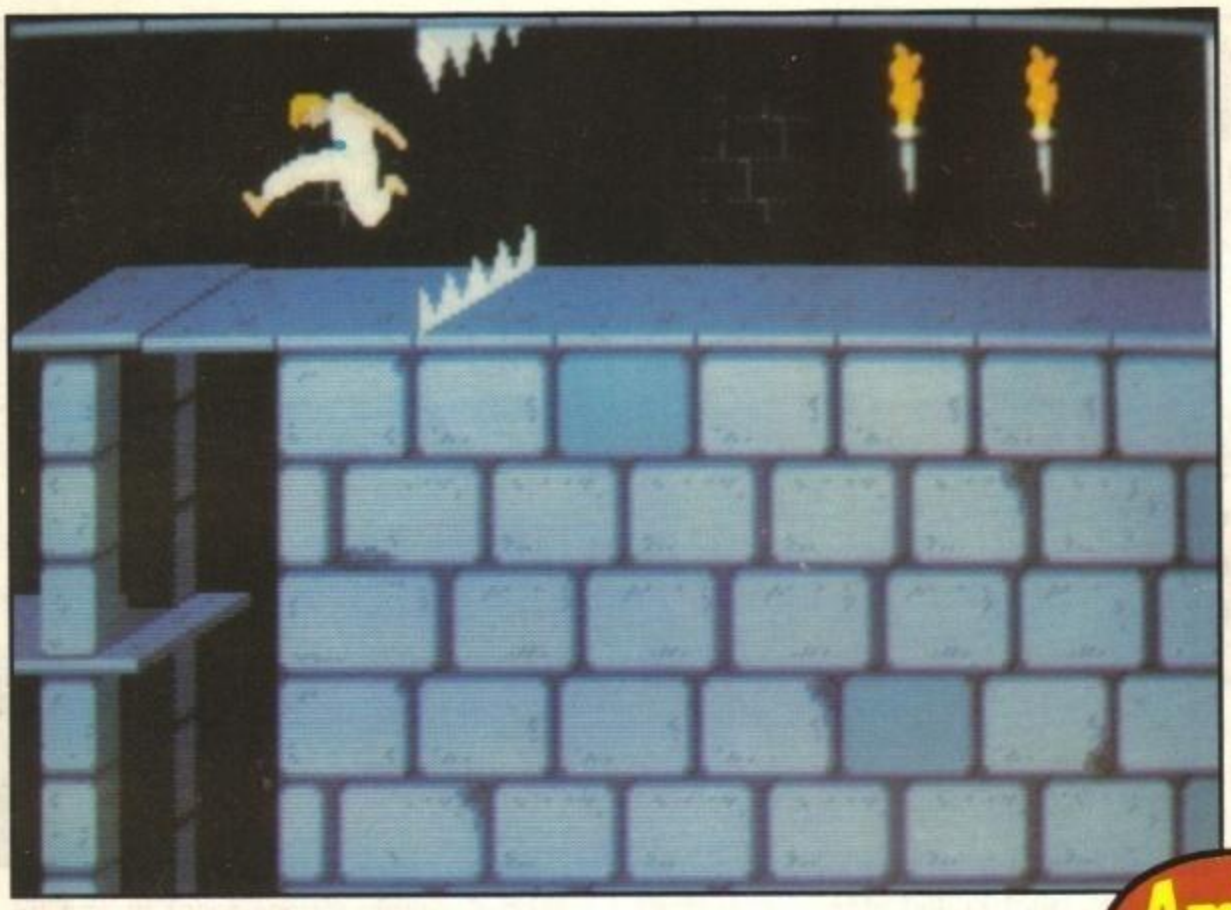
Salvate la bella principessa in Prince of Persia della Domark.

La principessa è imprigionata in una torre a cui si accede soltanto aprendovi la strada attraverso le segrete, il palazzo e la torre stessa. Più progredite nella vostra avventura più diventano abili le guardie che incontrate sul vostro cammino, ma non è tutto qui.

Anzitutto il palazzo è disseminato di trappole - le assi del pavimento sussultano e cedono quando vi passate sopra, gettandovi dentro baratri o sopra punte acuminate. Le numerose sbarre che incontrerete possono essere aperte solo tramite la pressione di particolari piattaforme del pavimento, così come la porta che vi dà l'accesso al livello successivo, molte di queste si richiudono dopo pochi secondi. Spade acuminate spuntano improvvisamente dal terreno e possono essere evitate solo con grande cautela, lame temporizzate calano su di voi come ghigliottine pronte a tagliarvi in due se non agirete con tempismo. Sulla vostra via troverete anche diversi tipi di pozione, per rigenerare le vostre ferite o aumentare la vostra energia, ma state attenti: alcune vi toglieranno invece energia e vi riserveranno qualche altro piccolo scherzo come la pozione al livello 9, ma

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



I fondali non sono niente di particolare, ma le animazioni dovete vederle per crederci!

non voglio rovinarvi la sorpresa...
Anche se riuscendo a superare tutte queste trappole vi troverete ad affrontare alla fine lo stesso Gran Visir in singolar tenzone, un osso veramente duro, corre voce che sia anche dotato di poteri magici!
Fondamentalmente, Prince Of Persia, è un tipico arcade-adventure completo di piattaforme, trabocchetti, scrolling a scomparsa e un sacco di duelli di spade, niente di nuovo, sembrerebbe, e soprattutto un primo impatto con una grafica abbastanza mediocre. Una prima differenza salta però subito agli occhi ed è l'incredibile animazione del personaggio. Il nostro eroe cammina, corre, salta, si abbassa, si cala, si arrampica e compie una quantità di altre azioni per il labirinto del palazzo con una fluidità incredibile e non oso neanche pensare quanti frames di animazione possa avere lo sprite principale. Ogni singola azione dei personaggi di Prince è stata disegnata basandosi su digitalizzazioni di attori giapponesi (e se conosciamo bene la cultura di quel Paese possiamo immaginare come siano state realizzate i frame in cui il nostro eroe viene tagliato in due e come mai il kamikaze in questione sia misteriosamente sparito da qualche tempo...), potete quindi immaginare la naturalezza dei movimenti. Una volta impadronitisi dei comandi, che all'inizio possono sembrare un po' lenti, controllare il personaggio diventa istintivo e si possono fare dei numeri niente male come quando si resta appesi per un pelo ai bordi di un baratro comparso ai nostri piedi. Ma se lo sprite è il vero eroe di questo gioco anche la sceneggiatura ha un ruolo molto importante. I pochi elementi presenti vengono combinati con grande maestria a formare puzzle di rara difficoltà in cui dovrete combinare intelligenza e rapidità d'azioni con risultati a volte molto scenografici. I duelli, che pur disponendo di due sole mosse - stoccata e parata -, diventano molto difficili e richiedono veramente delle tattiche differenziate per ogni avversario e formano con il resto un gioco un insieme avvincente come pochi.

Amiga

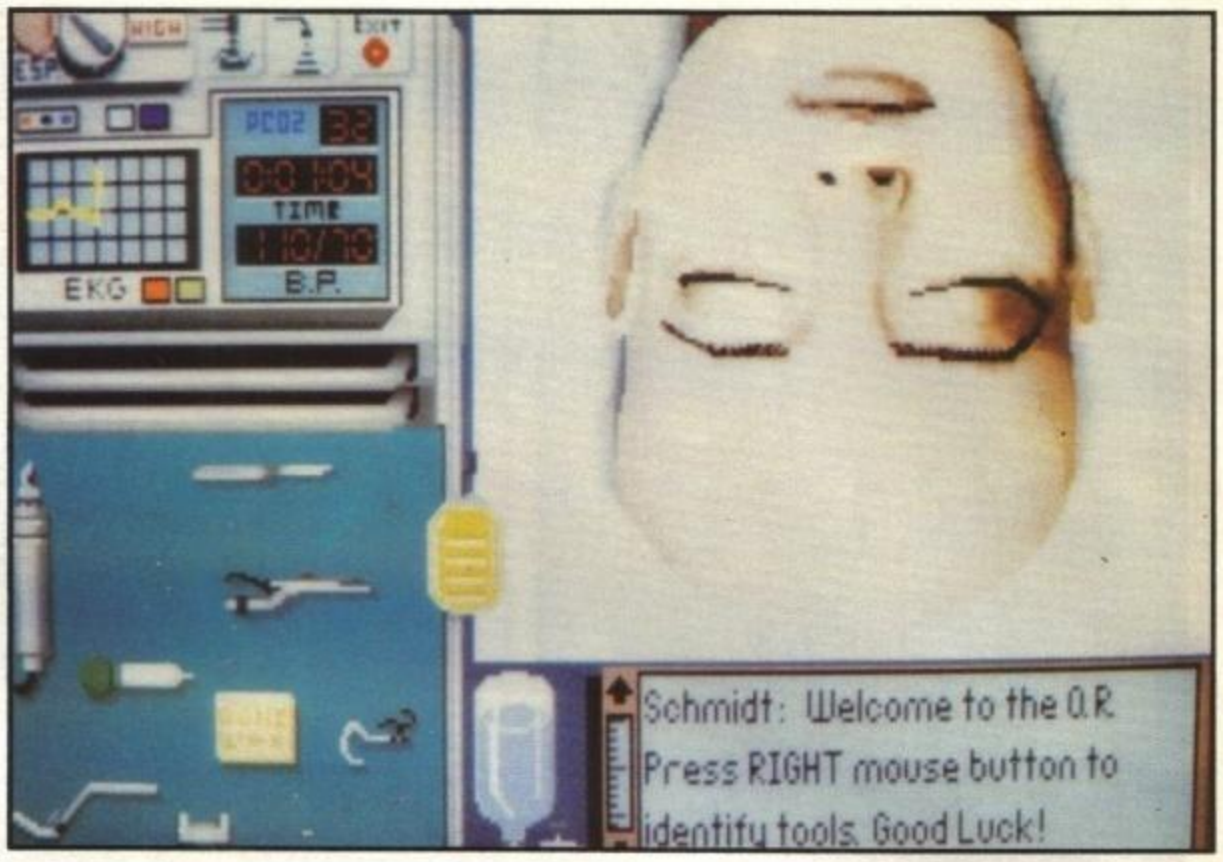
Cosa succede? Giudizi così entusiastici per un gioco dall'aspetto decisamente mediocre!? Beh, Prince è quel tipo di giochi che manca di una presentazione spettacolare - la grafica dei fondali è spartana più che persiana- e di un concept particolarmente originale ma che dimostra tutte le sue qualità già dalla prima partita. Si tratta di un mix di puzzle e trappole alla Dragon's Lair, ma con una interazione di gran lunga superiore. Quasi ogni schermo è un puzzle a sé, da studiare con sagacia e circospezione ma anche con velocità perché se i continue game sono infiniti e sessanta minuti sembrano tanti, 12 livelli non sono certo pochi, alla lunga sarà il tempo il vostro peggior nemico. Gli enigmi sono molto diversi da quelli tipici di giochi di questo genere, non si tratta semplicemente di schiacciare quella piattaforma per aprire una certa porta - difficilmente si rischia di rimanere bloccati senza sapere cosa fare - ma bisogna anche stabilire precisi schemi di movimento per riuscire a passare una certa fase, si potrebbero definire quasi enigmi arcade. L'ottavo livello in particolare richiede una velocità nell'azione combinata a una notevole prontezza di reazione ai trabocchetti che si può raggiungere solo con grande abilità. Il meraviglioso sistema di controllo che vi permette di fare mosse anche molto complesse con semplicità, diventa quasi immediatamente una seconda natura e non vi fa mai sentire frustrati per non essere riusciti in un'azione. E' un piacere vedere Prince saltare da una piattaforma all'altra - è animato con una cura tale da farvi sentire partecipi delle sue fatiche e dei suoi pericoli, riportandovi davanti allo schermo fino a quando, con grande soddisfazione, non avrete risolto l'ultimo enigma. I sessanta minuti sembrano tanti ma passano in un attimo ed è prevista l'opzione per il salvataggio dal terzo livello in poi. L'unica recriminazione riguarda la somiglianza tra lo stile grafico, non eccezionale, di quasi tutti i livelli, anche se nel palazzo è abbastanza differente, migliore.
D'altra parte ogni livello è ben strutturato, con una difficoltà progressiva ottimamente bilanciata: è incredibile che un gioco fondamentalmente così semplice sia stato reso così avvincente grazie ad un'ottima realizzazione tecnica ed una cura quasi maniacale del particolare. L'animazione di qualità superiore e gli effetti digitalizzati (coadiuvati da qualche bel motivetto negli intermezzi) lo mettono al di sopra di tutti gli altri giochi del genere per Amiga. Vivamente raccomandato!

Globale 89%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SOFTWARE TOOLWORKS PER PC L. 49.000



Sicuramente state pensando: "Accidenti, un altro di quei giochi in cui per capirci qualcosa bisogna prima aver fatto tre anni di medicina", ma non è così; infatti la prima frase che leggerete sia sulla scatola, sia nelle istruzioni, sia nel programma, è: "Non avete bisogno di essere un chirurgo per giocare". Leggete e saprete.

LIFE & DEATH

Siete un nuovo medico assegnato a un modernissimo ospedale per la cura di lesioni cerebrali e la grande responsabilità della vita dei vostri pazienti da ora in poi sarà sulle vostre spalle, quindi farete meglio a fare attenzione. Appena arrivati in ospedale verrete chiamati nella classe che si trova in basso a sinistra per le informazioni preliminari sul gioco, ma potrete tornarvi quando lo riterrete più opportuno per scegliere con un comodo menu che lezione ascoltare; in queste lezioni troverete infatti buona parte di tutto quello che dovrete sapere, come riconoscere le patologie e curarle. Dopo la lezione preliminare vi sarà assegnato il vostro primo paziente e, una volta entrati

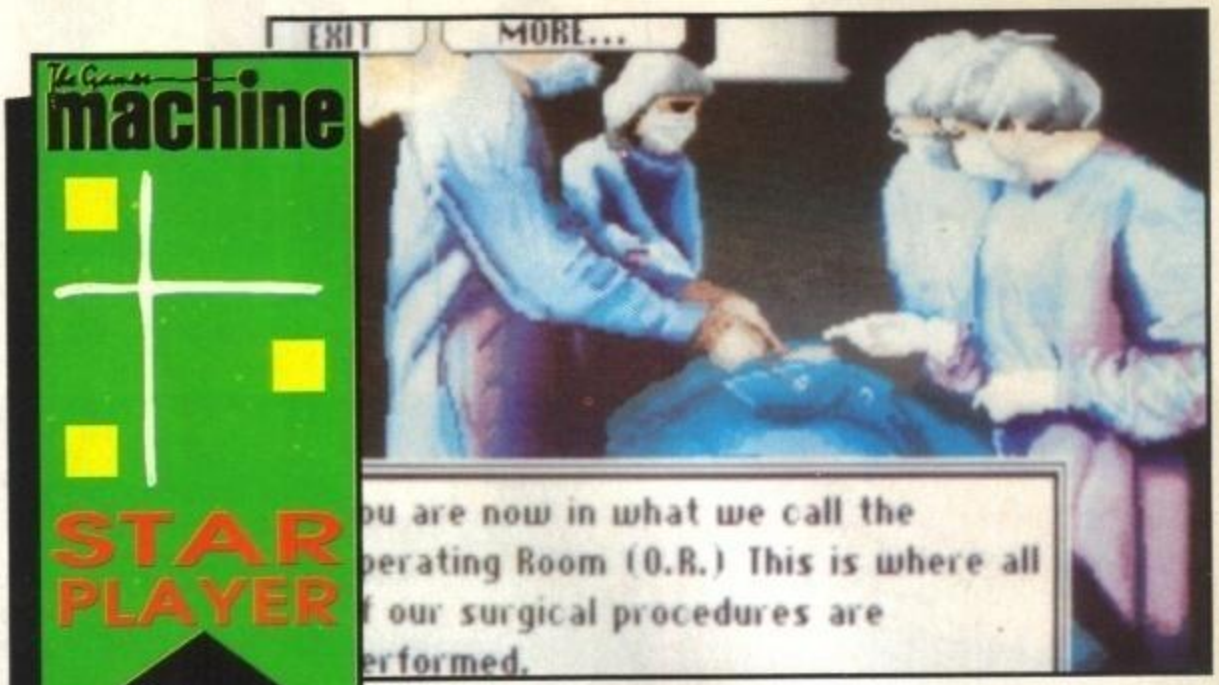
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

nella sua camera, dovrete prima di tutto leggere la sua cartella posta sopra il letto che vi indicherà età e particolari allergie del paziente. Quindi dovrete svolgere una visita completa per vedere che sintomi si manifestano; il corpo verra visitato in tre momenti: la testa, il busto e gli arti inferiori, e ogni sezione del corpo ha i suoi test specifici come il movimento degli occhi, la risposta della pupille alla luce, i riflessi, la risposta a stimoli di dolore, la capacità di pronunciare parole senza storpiarle e altro ancora. Finiti i test potrete consultare una cartella rappresentata da un'icona sulla destra che vi riassumerà l'esito di tutti i test compiuti indicandovi quali hanno dato risposte anormali, mentre il compito di interpretarli sarà lasciato a voi medici (altrimenti cosa ci fareste voi in questo ospedale?). Se non vi fosse ancora chiaro di cosa è affetto il vostro paziente potrete ordinare, tramite la solita cartelletta posta sopra il letto, una radiografia, un angiogramma, un MRI o un CAT (questi ultimi due sono delle specie di radiografie che però vengono fatte mediante un campo magnetico).

Se all'inizio non vi sarà chiaro come interpretare i risultati di queste analisi potrete schiarirvi le idee recandovi nelle sale dove vengono fatte e lì vi sarà spiegato dettagliatamente in cosa consistono, quando prescriverle, e vi saranno forniti esempi di analisi di pazienti sani e malati, indicandovi anche la patologia a cui ricondurre le anomalie. Quando finalmente avrete capito di cosa soffre il vostro paziente (se aveste dei dubbi potrete consultare il vostro piccolo bignami che vi portate sempre dietro, rappresentato da un'altra icona a forma di libro) potrete prescrivere la cura adatta, sempre mediante la cartelletta posta sopra il letto, e sperare di avere azzeccato. Per diverse patologie non sarà sufficiente una semplice aspirina, bensì sarà necessario operare e qui incomincia il divertimento vero e proprio, perché al minimo errore rischiate di essere buttati fuori dalla sala operatoria a calci e subito dopo di ricevere una tremenda serie di rimproveri dal primario che vi rimanderà in classe per delle nuove lezioni; è meglio quindi che prima di andare in sala operatoria vi leggiate attentamente le lezioni su come si opera. Anche nel caso l'operazione non riesca o prescriviate la cura sbagliata verrete rimproverati (insomma, per chi non l'avesse ancora capito, i rimproveri non mancheranno affatto) e il paziente vi verrà tolto, mentre ve ne verrà assegnato un altro, e quindi dovrete ricominciare tutto dall'inizio; dura la vita del medico. Lo schermo cambierà a seconda delle necessità e potrà rappresentare l'ospedale visto dall'alto, da cui potrete accedere cliccando con il mouse nelle varie stanze, o la stanza in cui vi trovate.

Gianni Ronchi



The Game machine

STAR PLAYER

2

PC

Accidenti, quando ho aperto la scatola del gioco pensavo che doveva essere di una noia tale che avrei giocato una decina di minuti e poi l'avrei richiusa, e invece non sono più riuscito a staccarmi dal video per quattro ore, perché ad ogni partita capivo qualcosa di più e mi era più chiaro cosa fare con il paziente successivo; la giocabiltà e molto alta per il genere di gioco e il divertimento assicurato. Tutto il gioco è gestibile via mouse, e la grafica è ottima, anche sulla semplice EGA; la vera chicca sono però gli effetti sonori e la musichetta iniziale, che sono interamente campionati con risultati ottimi. Per chi avesse un hard disk sarà poi ancora meglio perché così si elimineranno i lunghi tempi di attesa per il caricamento delle varie schermate grafiche che, se vorrete, potrete lasciare compresse e farle decomprimere in memoria quando ne avete bisogno, perché in questo modo risparmierete prezioso spazio sull'hard disk (scompattato il programma occupa ben 4,5 MB!!). Altro fattore molto interessante è che tutto il manuale è praticamente nel gioco, perché quello in carta incluso nella scatola dà solo qualche informazione generale in una decina di pagine. Unico vero handicap sono proprio tutte quelle lezioni che dovrete leggere prima o poi per capire il gioco, e che anche se molto semplici sono lunghe; d'altronde che cosa si potrebbe pretendere di più? Mi sembra che sia stato fatto il possibile per semplificare il tutto al massimo e quindi un piccolo sacrificio si puo fare per un bel gioco; oltretutto come diceva qualcuno: "Vuolsi così colà ove si puote ciò che si vuole" (Gianni, Dante non è 'qualcuno' ... NdBDB).

Globale 91%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CRIME DOES NOT PAY

Se desideri sperimentare il brivido di una sparatoria in piena regola,
se una 45 automatica è l'unica legge in cui credi, questa è la tua occasione.
Non lasciartela sfuggire.

Uno splendido arcade/adventure per **AMIGA** ed **IBM**.

LEADER

TITUS
SOFTWARE

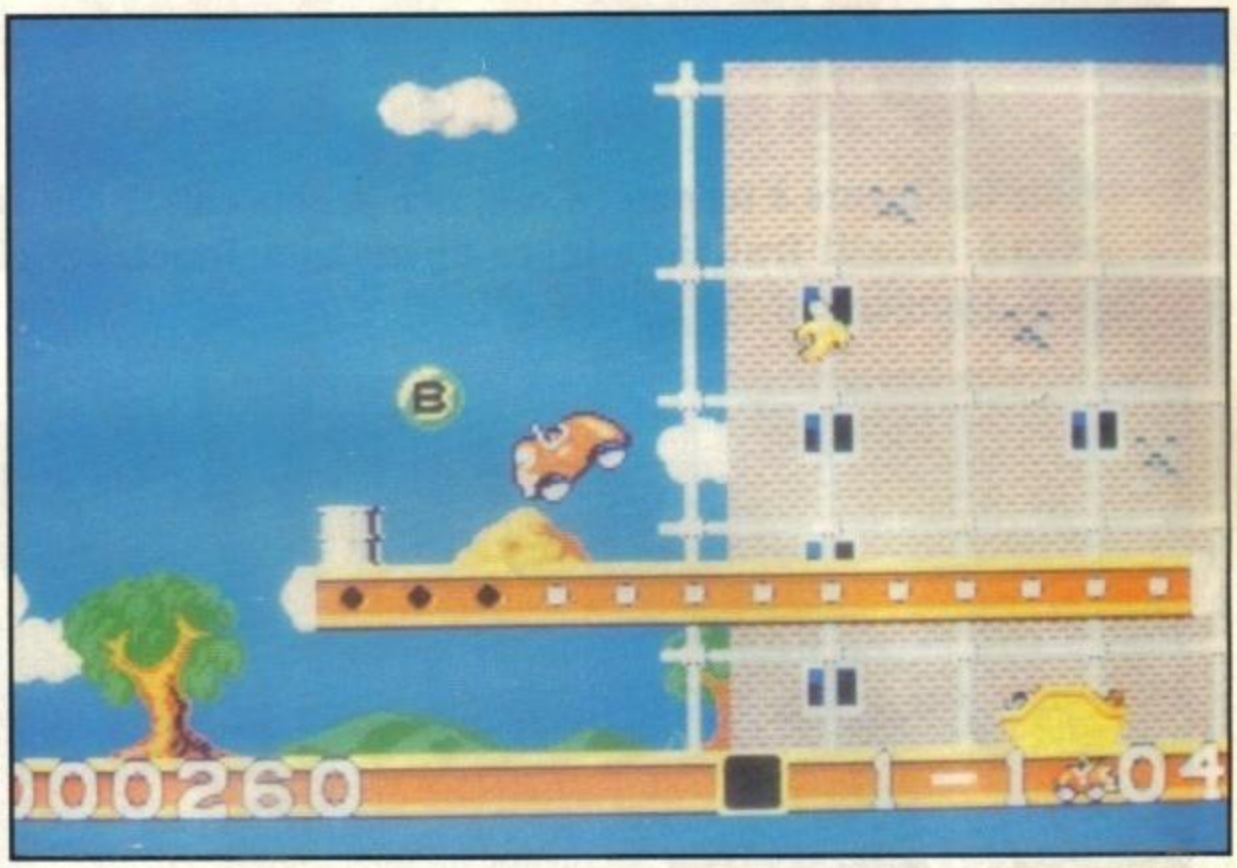
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CARVUP

Dopo Test Drive III ecco un'altra simulazione di automobile che vi farà sicuramente impallidire. Peccato che non abbia la grafica vettoriale.



Il film "Chi ha incastrato Roger Rabbit" è stato il primo a farci conoscere la vera patria di tutti i cartoni animati: Cartoonia. In questo posto, dove regna la pace e la tranquillità, riposano tutti i cartoni; quelli americani, quelli giapponesi, quelli tailandesi (cosa?!?), ecc... E' divertente osservarli giocare fra di loro con amicizia: Beep-beep lo struzzo che fa a gara con Mazinga e Supertopo che fa a braccio di ferro con l'Uomo Ragno.

Il protagonista di questo nuovo gioco della Core fa anche lui parte di questa società. E' una macchinina molto simile a Benny taxi che compare nel film di Roger Rabbit. Come abbiamo già detto a Cartoonia regna la pace, ma a qualcuno questo non va giù! Captain Grim, il cattivone della situazione, non riesce infatti a sopportare il bene. Decide così di trasformare Cartoonia nel regno del male. Per fare questo inizia a sequestrare diversi amici di Arnie, la macchinina. Egli, per salvare i suoi amici e tutto il mondo, patria dei cartoni animati, dovrà superare 8 mondi diversi, per un totale di 48 livelli.

In ogni livello ci sono altre macchine e ruspe che cercano di ostacolare il compimento della vostra missione. Arnie però non si lascerà mettere sotto così facilmente. Avrete a disposizione molti bonus e armi diverse. Potrete sparare alla ruspe con una gigantesca pistola o spalmare dell'olio sulla strada per far scivolare il vostro arcinemico.

Il gioco della Core ha molto a chè vedere con il famosissimo Bubble Bobble. Dovrete infatti preoccuparvi di raccogliere diversi tipi di frutta che cadranno dal cielo e che vi aiuteranno a portare a termine la scritta bonus.

Nella confezione del gioco troverete, oltre al dischetto, un magnifico poster di Arnie che lo raffigura nel pieno della sua missione.

Aaron Ghirardelli

Amiga

La grafica del gioco è ottima. Anche il suono non ha difetti. Lo schema di gioco è di facile comprensione e, dato che il gioco ricorda vagamente Bubble Bobble, sicuramente avrà un discreto successo.
Consiglio l'acquisto a tutti gli amanti del genere arcade, anche se perfino gli adoratori di Flight Simulator riuscirebbero a divertirsi con Car-vup!

Globale 89%

http://www.oldgamesitalia.net/

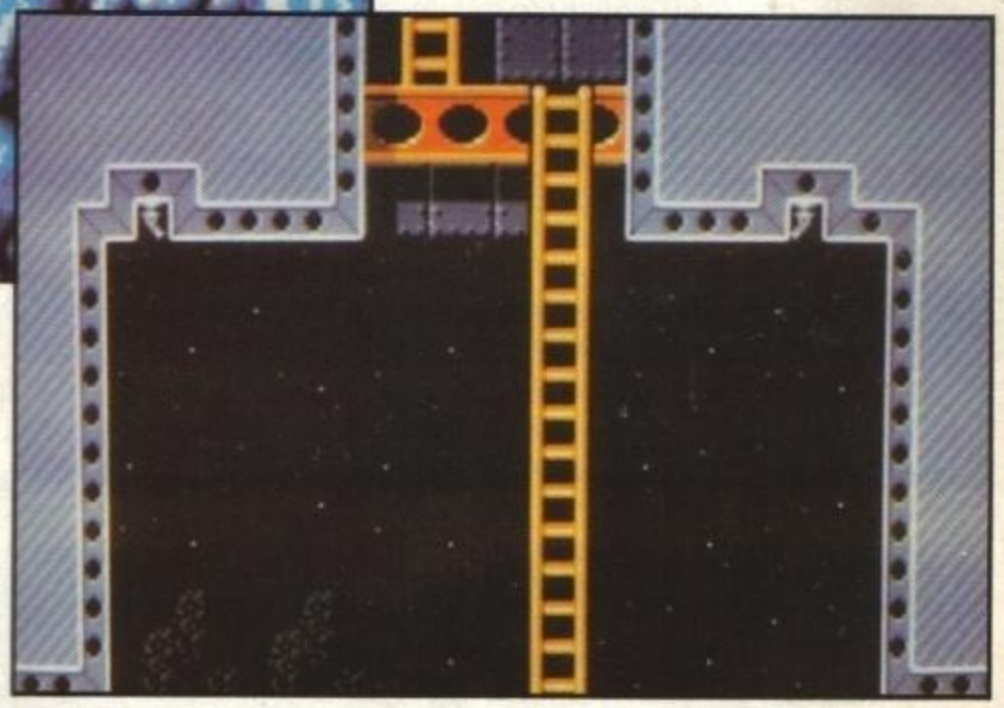
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CORE PER PC L. 59.000

RICK DANGEROUS 2

Finalmente è tornato! Cosa, non sapete chi?!? Ma sì, è lui... Il fratello minore di Indiana Jones... Rick Dangerous!



Avevamo lasciato Rick nella scorsa avventura quando era riuscito a sconfiggere il suo acerrimo nemico Fat Man (il ciccione) e l'aveva lasciato in "pasto" a dei cannibali. Intanto Rick era tornato a casa a godersi un paio di giorni di tranquillità. Ma non sia mai detto! Infatti nella foresta nera dove era imprigionato Fat Man, d'un tratto comparve un'astronave aliena. Gli indigeni, stupiti da un fatto così strano, scapparono il più lontano possibile, lasciando il ciccione libero. Gli alieni lo trassero a bordo della navicella. Il loro scopo era quello di impadronirsi del pianeta Terra (non l'avrei mai immaginato). Avevano un unico problema. Erano venuti a conoscenza delle superbe capacità fisiche di Rick Dangerous. Erano preoccupati che Rick avrebbe potuto sconvolgere i loro piani. Decisero così di allearsi col ciccione, che svelò loro il posto dove trovare Rick.

Intanto egli era all'oscuro di tutto questo e stava andando tranquillamente a cena con la sua ragazza. Aveva programmato una serata in due, a lume di candela. Purtroppo gli alieni erano decisi anche a disturbare Rick durante la sua cena galante; che gente! Un disco volante comparve all'improvviso nei cieli di Londra. Capita al volo la situazione Rick decise di intervenire, saltando sul disco volante. Gli aspettava una dura e lunga battaglia.

Voi chiaramente impersonate Rick e dovrete cercare di passare tutti gli schemi di cui è composto il gioco. A impedirvelo ci saranno degli androidi e dei robot teleguidati dagli alieni. Inoltre dovrete stare attentissimi sul percorso ad evitare raggi laser o bombe.

Le vostre armi sono una pistola al laser, delle bombe che potrete innescare a tempo. Potrete inoltre prendere a pugni i vostri nemici.

Lo scrolling utilizzato nel gioco è verticale e orizzontale.

Nella confezione troverete tre dischetti, il libretto di istruzioni e un simpatico volume a fumetti dove è illustrata tutta la storia di Rick Dangerous. Lo scopo del gioco è chiaramente quello di convincere il ciccione a iscriversi alla Weight Watchers.

Aaron Ghirardelli

PC

Molto simile al suo predecessore Rick Dangerous II è destinato a entrare a far parte della vostra softeca. La grafica è buona (CGA, EGA e VGA) e il divertimento assicurato.

Globale 83%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

USA today

Vieni a giocare con noi!

Durante la trasmissione USA TODAY in onda su Italia 7 dal lunedì al venerdì alle 13.45 e alle 19.15, il sabato alle 19.30 e la domenica alle 22.30, The Games Machine e Zzap! presentano con Sega i giochi per Console.
VOTA IL GIOCO PER MEGA DRIVE O PER MASTER SYSTEM CHE PREFERISCI E **POTRAI ESSERE INVITATO A SFIDARE STEFANO DURANTE LA TRASMISSIONE DI SABATO!**
Partecipare è semplicissimo, basta compilare il tagliando che trovi in fondo a questa pagina e inviarlo a:

EDIZIONI HOBBY - USA TODAY
CASELLA POSTALE 853
20101 MILANO

LA TUA PREFERENZA CI SERVIRÀ A STILARE LA CLASSIFICA DEI GIOCHI PER CONSOLE PIU BELLI E...
... POTRAI ESSERE CON NOI A GIOCARE IN TV!

NOME E COGNOME ..... VIA .....
CITTÀ .....CAP ..... PROVINCIA (SIGLA) .....
NUMERO DI TELEFONO ..... ETÀ .....
GIOCO PREFERITO PER MEGA DRIVE .....
GIOCO PREFERITO PER MASTER SYSTEM .....

P.S. SE PUOI, INVIA ANCHE UNA TUA FOTO!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

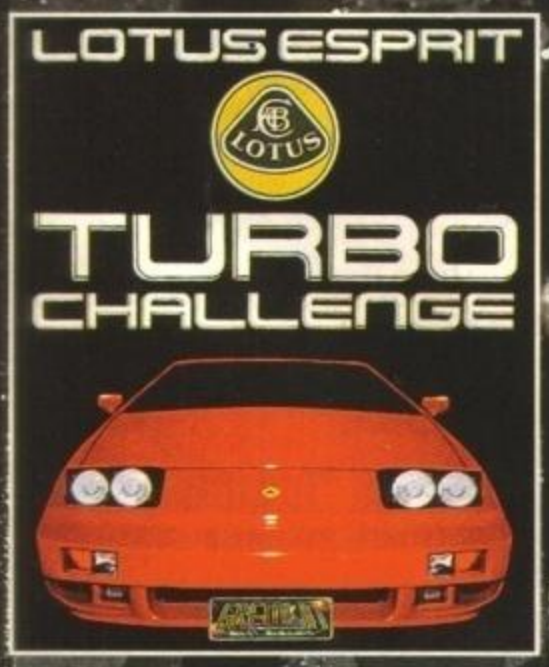
http://www.oldgamesitalia.net/

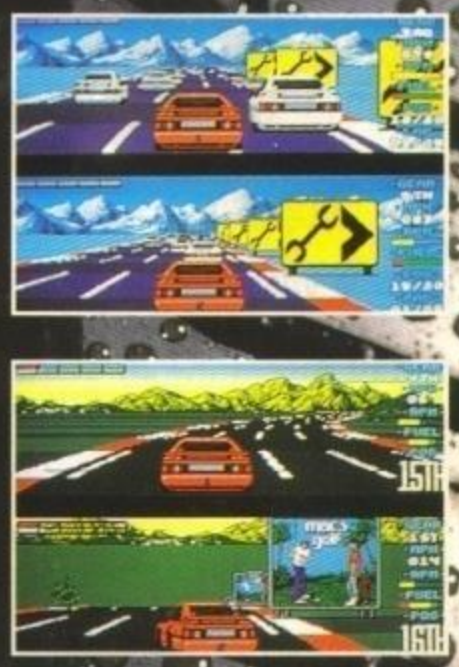
ONLY GREMLIN CAN DO THIS

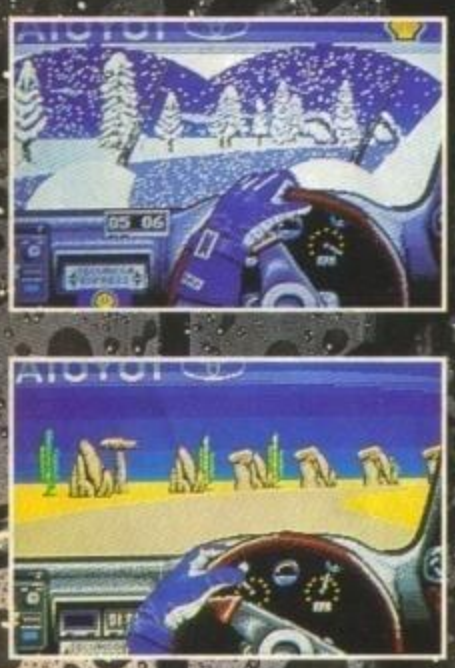
TOYOTA CELICA GT4 RALLY: **820** kappa -febbraio-, **86%** TGM -febbraio-
LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE: **94%** TGM -febbraio-
TEAM SUZUKI: **900** (K VOTO) Kappa -marzo-

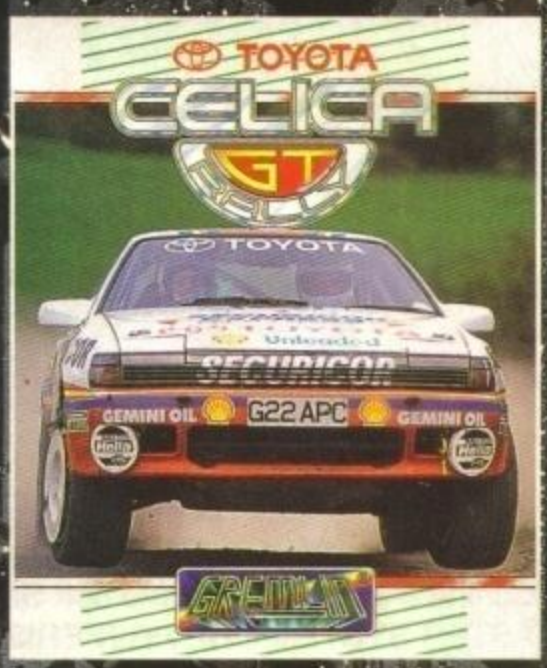
LOTUS

Disponibile per **C64, AMSTRAD, AMIGA ed ATARI ST.**







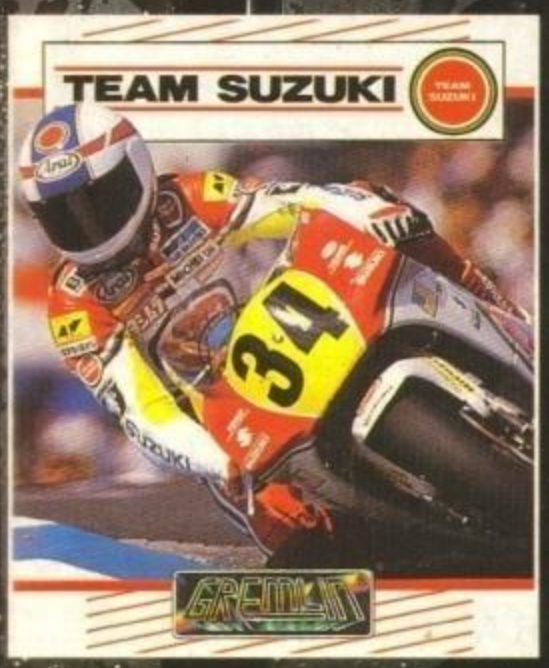


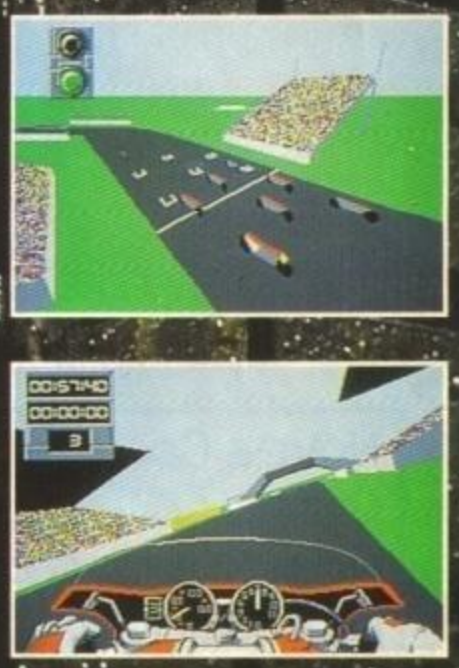
TOYOTA
CELICA
GT
RALLY

Disponibile per **AMIGA** ed **ATARI ST.**

TEAM
SUZUKI

Disponibile per **AMIGA** ed **ATARI ST.**





GREMLIN®

LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL VIDEO PORTATILE CON MONITOR A COLORI

LYNX™

A PARTIRE DA L.
149.000
(IVA ESCLUSA)

Confezione LYNX 2:
- *Collezione 4 giochi CALIFORNIA GAMES*
- *Alimentatore 220 V*
- *Cavo comlynx per interlacciamento di più macchine*

L. 199.000+IVA

IN VENDITA ESCLUSIVA NEI SEGUENTI LYNX SHOP:

LOMBARDIA - **Pergioco** Via S. Prospero 1 Milano • **Giocattoli Noè** Via Manzoni 40 Milano • **Supergames** Via Vitruvio 3 Milano • **Emporio Cagnoni** C.so Vercelli 38 Milano • **Lucky** Via Passeroni 2 Milano • **Lucky** Via Adige 6 Milano • **Lucky** Via Ravenna 12 Milano • **Rivolo** Via Vitruvio 43 Milano • **Bit 84** Via Italia 4 Monza (MI) • **Bonsaglio** Via Medici Seregno (MI) • **Magazzini Bossi** Via G.P. Clerici 196 Gerenzano (Va) • **Vanoni** Via Stazione 18 Mornago (Va) • **Vergani** Via Manzoni 9 Gallarate (Va) • **Langatelli** Via Balicca 11 Lecco (Co) • **Milac** Via Lodigiana 1 Senna L. (MI) • **Cerri** Via Peresi 10 S. Angelo L. (MI) • **El-Com** Via Libero Comune 15 Crema (Cr) • **Vigasio** Portici Zanardelli 3 Brescia • **Tintori e C.** Via Broseta 1 Bergamo • **Video Immagine** Via Carducci Città Merc. Bergamo • **Caldara** Via Papa Giovanni XXIII 49 Bergamo • **Megabyte** P.zza Malvezzi 14 Desenzano (Bs) • **Megabyte** C.so Magenta 32/B Brescia • **Megabyte** Via Roma 61 Grumello (Bg) • **Metal Mark** Via Aduo 45 Orzinuovi (Bs) • **Cicogna** Via Uccelli 2/A Suzzara (Mn) • **Tenedini Magazzini** C.so Vitt. Emanuele 110 Mantova • **Bernasconi** Via Saffi 88 Varese • **Grazzini** Via M. Macchi 29 Milano • **Grazzini 2** V.le Ramola 9 Milano • **Grazzini 3** Via Pitagora 4 Milano • **Grazzini 4** Centro C. "L'Agora" Cassano D. (MI)

PIEMONTE - **Auchan** C.so Romania 460 Torino • **Play Game Shop** Via C. Alberto 39/A Torino • **Magliola** Via N. Porpora 1 Torino • **American's Games** Via Sacchi 26/C Torino • **Fantasilandia** Via Tripoli 10 int. 4 Torino • **Toy Service** Via Cagliari 9 Torino • **Toy Service** Via Tripoli 10 int. 4 Torino • **Paradiso dei bambini** Via A. Doria 8 Torino • **Girotondo** Via S. Marino 528 Torino • **Hobby Market** Via Po 2C Chivasso (To) • **Plasticasa Feira** C.so Torino 132 Rivarola C. (To) • **Centro C. Selezione** Via Cairoli 5 Valenza Po (Al) • **Italsapo** Via Per Bergamasco Camagnaco (No) • **Rossi Computer** C.so Nizza 42 Cuneo • **Bona Distribuzione** Via Principi di Piem. 4 Bra (Cn) • **Bondi Giocattoli** Via Roma 50/A Cuneo • **Sereno Galantino** P.zza 1 Maggio 1 Biella (Vc) • **Bollati** P.zza Cavour 38/40 Cuneo

LIGURIA - **ABM Computer** P.zza De Ferrari 24/R Genova • **Martinelli** Via C. Reia 7/9 Balzaneto (Ge) • **La Befana** Via Assarotti 2 Genova • **Paradiso dei bimbi** Via S. Vincenzo 31 Genova • **Il Balilla** Via F. Aprile 112 Genova • **Centro Gioco Educ.** Via S. Zita Genova • **Granelli Giocattoli** Via Roma 131/133 La Spezia • **Bazar Quaglia** C.so Italia 235 Savona

VENETO-FRIULI - **Frigoberetta** C.so Vitt. Emanuele 14 Pordenone • **Frigoberetta** Via S. Lucia 25 Padova • **Testi Giocattoli** Via S. Lucia 11 Padova • **Compomania** Via C. Leoni 32 Padova • **Computer Point** Via Roma 63 Padova • **Vitaliani e Frisan** Via Roma 46 Piove di S. (Pd) • **Zanon** Via Bezzecca 3 Legnago (Vr) • **Centercasa** Via Grandi S. Maria di S. (Ve) • **Centercasa** Via C. Battisti 29 Trieste • **Megabyte** P.zza S. Tomaso 10/11 Verona • **Casa della Radio** Via Adigetto 47 Verona • **Leanetti** Via Mantovana 2 Verona • **Ma.Be.** Via Messidaglia 130 Villafranca (Vr) • **Casa del Bambino** Via Ca' Nove Zampieri S. Giovanni L. (Vr) • **Camonica** Via E. Negrini 20 Bassano del G. (Vi) • **Il Nido** Via Capitelvecchio 40 Bassano del G. (Vi) • **Camonica Giocattoli** Via Matteotti 31 Bassano del G. (Vi) • **Aster Market** Via Marinani 5 Bassano del G. (Vi) • **Cave Arl** Via Copernico 19 Malo (Vi) • **Casaratto** Via SS. Trinità 35 Schio (Vi) • **Zuccato** C.so Palladio 78 Vicenza • **De Bernardini** P.zza Erbe 3 Vicenza • **Il Paese dei Balocchi** Via V. Veneto 160/A Belluno • **Il Paese dei Balocchi** Via Volpare 20 S. Giustina B. (BL) • **Al Gioco Tu** Via Zermanese 15 Treviso • **Sartorello** Via Duca d'Aosta 2 Caggia (VE) • **Sme** Via Torino 103 Mestre (VE) • **Sme** Via Conegliano 57 Susegana (TV) • **Sme** Via Udine 28 Zoppola (PN) • **Sartorello** Via Venezia Portogruaro (VE)

EMILIA-ROMAGNA - **Orsa Maggiore** P.zza Matteotti 20 Modena • **Orsa Maggiore** V.le delle Sport 50 Modena • **Cabrini Polyemotion** Al Centro Torri Parma • **Cabrini** Via Gramsci 58 Sorbolo (PR) • **S. Marino Informatica** Via 3 Settembre 113 Dogana (S. Marino) • **Argnani** P.zza Liberto 5/A Faenza (RA)

TOSCANA - **Toleinformatica Toscana** Via Brenzino 36 Firenze • **Eurosoft** Via del Romito 10/R Firenze • **Casa dello Sconto** Via Tosselli 126 Firenze • **Casa dello Sconto** Via V. Veneto 115 Arezzo • **Casa dello Sconto** Via Cammeo Pisa • **Calire** Via Panano Agliana (PT) • **Etruria** V.lo delle Spartella 13 Siena • **Centro Elet. Bartolucci** Via dei Mille 3/A Grosseto • **Fumanti** Via Lunigiana Aulla (MS) • **Cipolla** Via V. Veneto 26 Lucca

MARCHE/UMBRIA/ABRUZZO - **Passi Hi-Fi** Via Nanzi 72/74 Fermo (AP) • **Stefano** Via S. Caterina dei S. Vasto (CH) • **Cifoni** Via Savini 15 Teramo • **Ricci Baby** C.so Federico 213 L'Aquila • **Casa dello Sconto** Via 7 Valli Perugia • **Stefanoni** Via C. Colombo 3 Terni • **Gazzella** C.so Vitt. Emanuele 51 Camerino (MC) • **Passeri** Via N. Fabrizi 25/30 Pescara

LAZIO - **Metroimport** Via Donatello 37 Roma • **Chiocchio** V.le Marconi 277 Roma • **Ciuff-Ciuff** Via Etruria 4/A Roma • **Magazzini del Popolo** Via Fosso di Tor Tre Teste 46 Roma • **Model Market 2** Via Parigi 7/8 Roma • **Marzi** P.zza F. Corti 4 Roma • **Tognacchi** Via Di Fazio 30 Rieti • **F.lli Pier Mattei** Via Appia 423 Roma • **Casa Mia** Via Appia Nuova 146 Roma • **Galleria Tuscolana** Via O. Varo 15/19 Roma • **Giorni Giocattoli** Via M. Colonna 30 Roma • **Morganti** V.le Europa 72 Roma • **Becchi** Via Bocca 245 Roma • **Federici e Mandini** Via Torrevecchia 100 Roma • **Cimini** Via Prenestina 421/421A Roma • **Centro Commerciale Cinecittà 2** Roma

CAMPANIA - **Odorino** L.go Lala 22/AB Napoli • **Santaniello** Via Santarosa dei L. 45 Napoli • **HPE Informatica** Via N. Bixio 46 B Napoli • **Video Sud** Via P. della Valle 16 Napoli • **MFC Quaglia** C.ta S. Maria 6 Napoli • **Shashin c/o Euromercato Campania** Strad Com. S. Salvatore Cavaria (NA) • **Nuova Informatica Shop** Via Liberta 185/191 Portici (NA) • **Tema** Via Vittore 153 S. Giorgio a Cr. (NA) • **Office System** Via Roma 35 Mercato S.S. (SA) • **Remy Color** Via Matteotti 21 Airola (BN)

PUGLIA - **Elettrojolly** Via Zara 75 Taranto • **Centro Atari** r.v.f. C.so Cavour 196 Bari • **Discorama** C.so Cavour 99 Bari • **Discorama 2** V.le Einaudi 17 C.D.E. Bari • **Di Matteo Elettronica** Via C. Pisacane 11 Barletta (BA) • **Pan Cal** Via Vittorio 58 Barletta (BA) • **Punto 2000** Via S. Lorenzo 47 Canosa (BA) • **Akati Demo System** Via S. Lorenzo 23 Foggia • **ECI Computer** Via Isonzo 28 Foggia • **Copypuglia** Via Bari 42/44 Gravina di P. (BA) • **Ideal Soft** C.so Italia 92/94 Santeramo (BA) • **Tecnobit** Via Plateja 68/D Taranto

SICILIA - **Galleria del Giocattolo** Via Napoli 55 Palermo • **Computer House Messinese** Via del Vespro 58 Messina • **Curto Pello Baby** Via Mons. Ficarra S.N. Canicattì (AG)

SARDEGNA - **CEN** Via S. Emiliano 51 Nuoro • **Sorda Computing** V.le Monastir 155 Cagliari • **Videogame** Via dei Mille 15/17 Sassari • **Eredi** Via E. Componidi 15 Oristano

Ed inoltre presso tutti i centri vendita "**Coeco**".

LYNX Shop

CON RISERVA DI VARIAZIONI E SPECIFICHE TECNICHE SENZA PREAVVISO.

ATARI VIDEOGAMES

ATARI ITALIA S.p.A. - Via Bellini 21 - 20095 Cusano Milanino (MI) - Tel 02/6134141 - Fax 02/6194048
Per inf

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

KIKIKAKI

Mi ricordo di averci giocato tanti anni fa al mare, l'avevo trovato in un'infimo bar e ne avevo fatto subito una malattia. Che gioco strano, un buffo giapponesino vestito a festa armato di un bastone con delle strisce di carta che tira di qua e di là delle strane carte e che combatte contro i mostriciattoli più assurdi.

Il Grillo Parlante
NOVITA' SOFTWARE
COMMODORE - ATARI
Via S. Canzio, 13 - 15 r.
Tel. (010) 415.592
GENOVA SAMPIERDARENA

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

I casi della vita: questo è senz'altro uno dei coin-op più conosciuti in Italia, eppure ci saranno in tutto tre o quattro persone che ne conoscono il titolo! Noi ce lo siamo fatti dire da quelli che ce lo hanno portato, ed è così che lo vendono, ma non posso assicurarvi niente sulla sua veridicità!

Ad ogni modo, nonostante sia tutto in giapponese, si riesce addirittura a capirne la trama: un gruppo di piccoli bonzi pelati ha rapito l'intero pantheon benefico giapponese, cominciando da Amaterasu e andando via via verso tutti gli altri (dei quali non conosco il nome).

Voi, nei panni di uno dei loro preti (o magari chierici) dovrete superare mille insidie e combattere contro alcune divinità degli inferi per poter recuperare tutti i vostri dei e tornare a pregare in santa pace.

Lungo la strada troverete un sacco di creature non proprio amichevoli al soldo dei "cattivi", a cominciare da strane fiammelle gialle passando poi per ombrelli volanti, nani malefici, serpenti giganti e così via che tenteranno di fermare il vostro viaggio. Fortunatamente però potrete reperire dei bonus che aumenteranno la vostra capacità offensiva (ovvero vi regalano il manuale degli insulti) che agiranno solamente sulle "carte da lancio" e ne potranno aumentare la gittata, la taglia e l'efficacia.

Inoltre, nei casi disperati potrete fare uso (se la avrete raccolta) di un particolare gioiello che una volta attivato fungerà da "smart bomb" ripulendo lo schermo dai nemici per qualche secondo.

PCEngine

E' incredibile vedere come un gioco così vecchio possa ancora affascinare. la grafica non è eccelsa, il sonoro è spartano e l'azione non è niente di inconsueto, ma è dannatamente irresistibile. forse sarà perché si lascia giocare così bene, senza una difficoltà eccessiva e senza vari problemi riguardanti le meningi. A conti fatti, penso proprio sia un acquisto essenziale per tutti i possessori dell'Engine, e poi dovete contare che è un pezzo di storia.

Globale 89%

SEGA Megadrive

NEO-GEO

PC Engine

MICROMANIA
Via XXV Aprile,80 - Besozzo (VA)
Tel: 0332-970189

COMPUTER'S LAND
Via Trieste,6 - C. Magnago (VA)
Tel: 0331-204074

NOVITA' MEGA DRIVE
Gain Ground
Gynough (8 Mg)
Aeroblaster (8 Mg)
Hunter Hioko
Battle Golfer
Tiger Heli
Valis III
Blue Almanac (8 Mg)
Veritex
Super Volleyball
Midnight Resistance (8 Mg)
Volfiew
Master of Weapon
Wrestle Ball
Super Air Wolf
Magical Boy
Star Cruiser (8 Mg)
Elemental Master
Joe Montana Football
Raiden
Heavy Unit (8 Mg)
Alycia
Chase H.Q.

PC ENGINE
Cadash
Down Load II (CD)
Valdines (SG)
Chase H.Q. II
Y'S III (CD)
Run Ma (CD)
Adventure Island
1943
Legend of Hero Tonma
1941 (SG)
TV Sports Football
Parasol Star
Override
Motoroader II
Pc Kid II
Hellfire
Kung Fu Chan
Burai (CD)
Survival Runner
Violent Soldier
Out Run
Avenger (CD)
Legion (CD)
Batman
Alice in Wonderland

MASTER SYSTEM
E - Swat
Super Monaco
Gain Ground
Submarine Attack
Jungle Fighter
Cyber Shinobi
Moonwalker
Mickey Mouse
Ghouls'n'Ghosts
Forgotten Worlds
Dick Tracy
K.O.Box
Paper Boy
Indiana Jones
Aerial Assault
Golfmania

ATARI LYNX
Rygar
Slime World
Road Blaster
Xenophobe
Paperboy
Vindicator
Soccer
Hard Drivin'
Ms Pacman
Rampage
Zarlor
Gauntlet
Klax

GAME BOY
Tank Killer
Teenage Mutant Ninja
Strider
Chase H.Q.
Ninja Adventure
Pro Wrestling
Contra
Robocop
Fi Spirit

GAMATE
Wittapy Apee
Baseball
Tennis
Tornado
Bobby is Going Home
Encounted Bricks
Pumpkin Myth
Ball Storming
Bumbif Rfe
Mighty Tank

NEO GEO
Ghost Pilot
Sendoku Densho
King of the Monster
Aso II
Borning Fight
Raguy

SUPER FAMICOM
Type F -O
Super Mario World
Gradius III
Populous
Pilotiwing
Electrizer
Final Fight
Bombuzal
Gadulin
SD Great Battle

MEGADRIVE ORIGINALE DIRETTAMENTE DAL GIAPPONE
PIU' VELOCE, PIU' COMPATIBILE, PIU' DEFINITO

MS-DOS 286 16 MhZ - 40 Mg. HD - 1 Mg. RAM - Super VGA 1024 x 768 Monitor Multi SYNC a colori - Drive 3 1/2 o 5 1/4 L. 2.990.000 IVA inclusa

PC ENGINE GT - LYNX - SEGA MASTER SYSTEM
NINTENDO - GAMEBOY - SUPER FAMICOM

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

UBI SOFT PER PC E AMIGA L. 59.000

BLAST

FULL

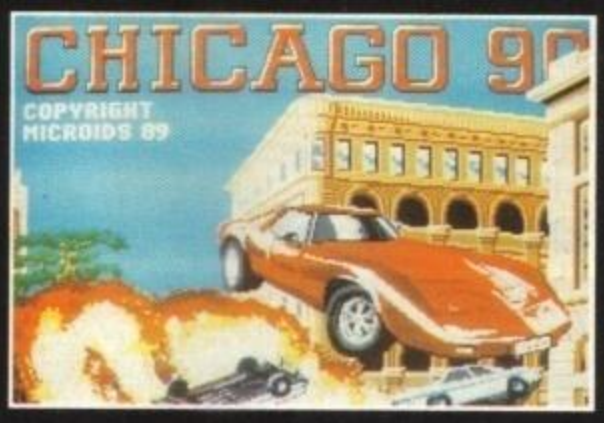
Compilation di tutti i generi: musica, giornali, film e videogames. Le raccolte hanno sempre un loro fascino. Vuoi perché "paghi uno e porti via dieci", vuoi perché la mamma non sa che in una sola scatola ci sono ben DIECI videogiochi, e vuoi perché... Andiamo avanti che è meglio!

BLASTAMENTO PER PC

CHICAGO 90

Microids

Potete impersonare o un pericoloso fuorilegge in fuga dalle pattuglie della polizia - e il vostro scopo in questo caso è quello di fuggire dalla città prima di venire catturati - o alcune pattuglie di polizia sulle tracce di un malvivente che dovete catturare prima che si allontani dalla città; in entrambi i casi il gioco si riduce a un semplice correre (correre? Ma se la velocità è pari a quella di un triciclo?) tra le vie in cerca del vostro obiettivo. La giocabilità, la grafica, le opzioni, tutto il gioco insomma non è un granché, ma c'è sempre la pecora nera nelle compilation!



CARRIER COMMAND

Rainbird Software

La trama e lo scopo di questo gioco non meritano certo un premio nobel per l'originalità, poiché voi siete a bordo della solita astronave con gli ancor più soliti nemici da distruggere; il gioco però è piuttosto interessante perché è realizzato tutto (tranne i pannelli dei comandi) in grafica vettoriale piuttosto rapida. All'inizio è possibile scegliere se si vuole un gioco strategico o d'azione, per cui va bene per tutti i gusti, ma è un peccato che Carrier Command non sia certo uno dei più facili da apprendere: infatti vi servirà un po' di tempo per capire come funziona, ma niente paura, perché molto previdentemente è stato inserito un bel manuale di 64 pagine con tutto spiegato chiaramente

P47

Microprose/Firebird

Un gioco decisamente carino che vi permetterà di divertirvi un po' prima di abbandonarlo sebbene non sia un mostro di originalità: siete a bordo del vostro aereo e dovete attraversare diversi schermi sparando ad aerei, carri armati e cannoni antiaerei facendo intanto lo slalom tra decine e decine di colpi che vi piovono addosso da ogni direzione; se infatti non riuscirete a colpire i vostri nemici in fretta verrete letteralmente sommersi di colpi e, a questo punto, solo una grande destrezza potrà impedire che il vostro aereo venga distrutto. Dovrete colpire anche alcuni elicotteri che una volta distrutti vi daranno armi aggiuntive come cannoni doppi e tripli, bombe e così via. L'unico grande, anzi grandissimo, difetto di P47 è la grafica: infatti l'unica scheda grafica supportata è la CGA, fatto inaccettabile in un periodo in cui sta andando per la maggiore la VGA; è comprensibile che qualche gioco supporti esclusivamente quest'ultima scheda, come lo splendido Rise of the Dragon, ma non è ne comprensibile ne giustificabile P47. Peccato, perché se avesse utilizzato almeno la scheda grafica EGA si sarebbe meritato un grande plauso

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RICK DANGEROUS

Firebird

Se avete visto i film di Indiana Jones allora sapete cosa aspettarvi da questo gioco. Voi infatti impersonate un prode esploratore che si inoltra nel tempio di una tribù di indigeni alla ricerca di vari reperti archeologici, ma gli indigeni non sono d'accordo con l'idea che i loro totem stiano meglio in un museo e quindi tenteranno di ostacolarvi; voi come ringraziamento invece li farete fuori con la vostra fedelissima e inseparabile pistola (ma originariamente non era una frusta?). A vostra disposizione avete anche delle potenti cariche di dinamite per far saltare dei passaggi furbescamente chiusi; ma state attenti perché chi ha costruito questo posto ha previsto anche delle difese contro i curiosi come voi, e quindi aspettatevi punte che escono dai muri, pietre che cadono, aculei avvelenati e chi più ne ha più ne metta. A contorno di questa trama piuttosto coinvolgente troviamo una grafica ben rifinita e una giocabilità che vi costringerà allo schermo per parecchio tempo prima di riuscire a staccarvi; peccato il sonoro che è quasi inesistente. Forse il migliore del gruppo.

FERRARI FORMULA 1

Electronic Arts

Chissà se indovinate che tipo di simulazione è questa? Bravi! Si tratta proprio di una simulazione di corse automobilistiche che però, se devo essere sincero, non mi convince molto: all'inizio il gioco è ben strutturato, perché permette di gestire tutte le fasi di preparazione della macchina, dal motore alla galleria del vento e agli pneumatici, ma nel momento in cui si passa alla gara si rischia di rimanere delusi, perché la grafica, realizzata per la maggior parte (leggi: "tranne il cruscotto della tua vettura") in grafica vettoriale piena, è di una scattosità incredibile, tutt'altro che rilassante per i vostri poveri occhi; inoltre il controllo via mouse è

piuttosto...incontrollabile, il cruscotto non è certo dei migliori realizzati, e la senzazione di movimento delle ruote è data un po' grossolanamente. Quando si esce dai cordoli, poi, la macchina va in testa coda e lo schermo sembra in preda alle convulsioni: pezzi di pista, di cordoli e di chissà cos'altro cominciano ad apparire e subito dopo sparire in un continuo lampeggìo, rendendo vano qualunque vostro tentativo di riprendere il controllo (praticamente non capite più niente). Decisamente non è il tipo di gioco che si usa per ore e ore ininterrottamente (a meno che non si voglia rischiare la cecità).

HIGHWAY PATROL II

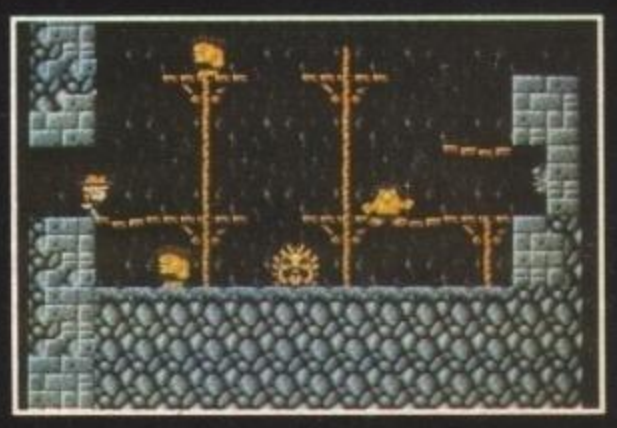
Microids

Anche in questo gioco siete alla guida di una macchina ma non da corsa, bensì della polizia e il vostro compito è di arrestare dei pericolosi pirati della strada che però dovete prima raggiungere, poiché anche loro sono a bordo di una macchina e scorrazzano liberamente per le strade; una volta raggiunti li dovrete fermare, anche andandogli addosso se necessario, ma dovete fare in fretta, o il vostro motore potrebbe surriscaldarsi. Il gioco vi dà una visione reale di ciò che vi circonda (vedete cioè quello che vedreste da dentro la macchina con i vostri occhi) ed è realizzato abbastanza bene anche se è una noia unica; mi spiego: il terreno di gioco è molto vasto e il ricercato va sempre (strade permettendo) nella direzione opposta alla vostra: quindi vi servirà moltissimo tempo per raggiungerlo, e poi, in cinque secondi, la partita sarà finita. Il gioco è praticamente inesistente, a meno che voi non consideriate divertimento continuare per venticinque minuti a premere i vostri tasti cursore.

BLASTAMENTO PER AMIGA

CHICAGO 90

In questo gioco di inseguimenti di macchine fra gangster e poliziotti la grafica risulta abbastanza curata. Manca totalmente una colonna sonora, ma sono presenti rumori di fondo, come le sgommate che farete quando girerete a tutta velocità, o come i grandi "CRASH" che udirete quando vi schianterete contro una macchina, magari un taxi. Purtroppo il



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

gioco risulta molto noiso e la vista dall'alto non è adatta al tipo di gioco. Lo scrolling è inoltre a scatti. L'idea iniziale del gioco è buona, ma il programma è stato sviluppato troppo frettolosamente.

HIGHWAY PATROL II

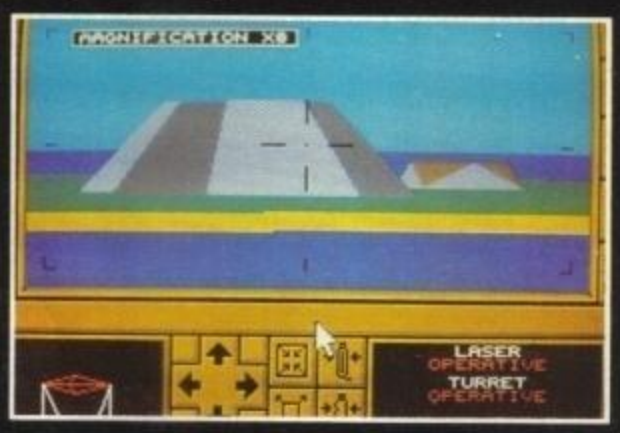
Alla guida di una fantastica macchina, dovrete mettervi all'inseguimento di pericolosi criminali. La vista utilizzata nel gioco è del tipo "Test Drive". Lo scrolling è abbastanza buono. Purtroppo il gioco risulta molto semplice. La parte più difficile è restare in pista, ma una volta trovato il delinquente è semplicissimo costringerlo a fermarsi. Per colpa di questi difetti risulta una copia mal riuscita del famoso gioco poliziesco "Chase H. Q.", riuscito molto meglio nel suo genere.

P47

Ecco un ennesimo shoot 'em up. Anche se nel suo genere non è sicuramente il primo, P 47 è degno di considerazione. La grafica è molto dettagliata e lo scrolling fluido (cosa molto importante in questi tipi di giochi). Può assomigliare allo sparatutto più riuscito per Amiga; sto parlando di Silkworm. Anche se non raggiunge questi livelli, è un gioco divertente da usare. Il divertimento cresce appena inizierete a impossessarvi di diversi tipi di armi che troverete durante il tragitto, distruggento elicotteri, aereoplani e postazioni terrestri come basi missilistiche e carri armati.

RICK DANGEROUS

Rick Dangerous è uno di quei giochi che vengono catalogati come avventura/arcade. La grafica è ottima, anche se i frames utilizzati per i movimenti del personaggio sono molto pochi e causano un'azione scattosa. Comunque sia è molto divertente addentrarsi nella grotta sempre più in fondo ed evitare trappole mortali, poste negli angoli più inaspettati. Forse grazie a questo Rick Dangerous riuscirà a tenervi incollati allo schermo per un bel po' di tempo.

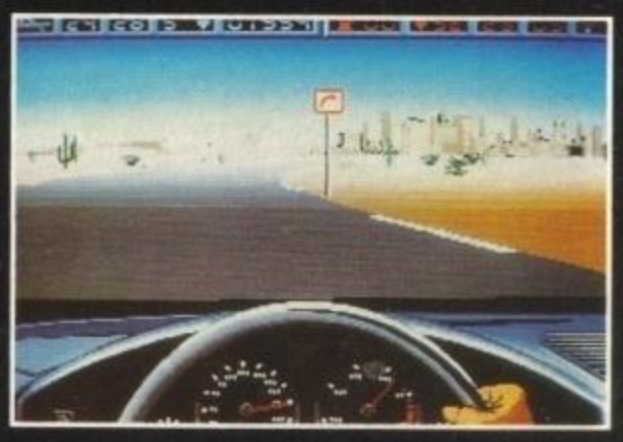


FERRARI FORMULA 1

Alla guida di una fantastica Ferrari dovrete affrontare tutto il Gran Premio, correndo sulle diverse piste di gara, come Monza o Brasile...
La grafica vettoriale del gioco è molto buona. Anche il modo di guida della macchina è molto semplice. Forse risulta un po' troppo difficile superare le curve a velocità moderata. La bellezza di questo gioco stà nel gran numero di opzioni a disposizione. Potrete infatti modificare il motore della vostra macchina per fare in modo che vada più veloce. Potrete modificare l'inclinazione degli alettoni anteriori e posteriori affinché si raggiunga una forma aereodinamica perfetta. Potrete sapere addirittura che tempo fa in quel posto!

CARRIER COMMAND

Il gioco sfrutta la grafica vettoriale, ideale per il tipo di programma. La simulazione infatti quasi sempre si affida alla grafica vettoriale, per rendere gli oggetti

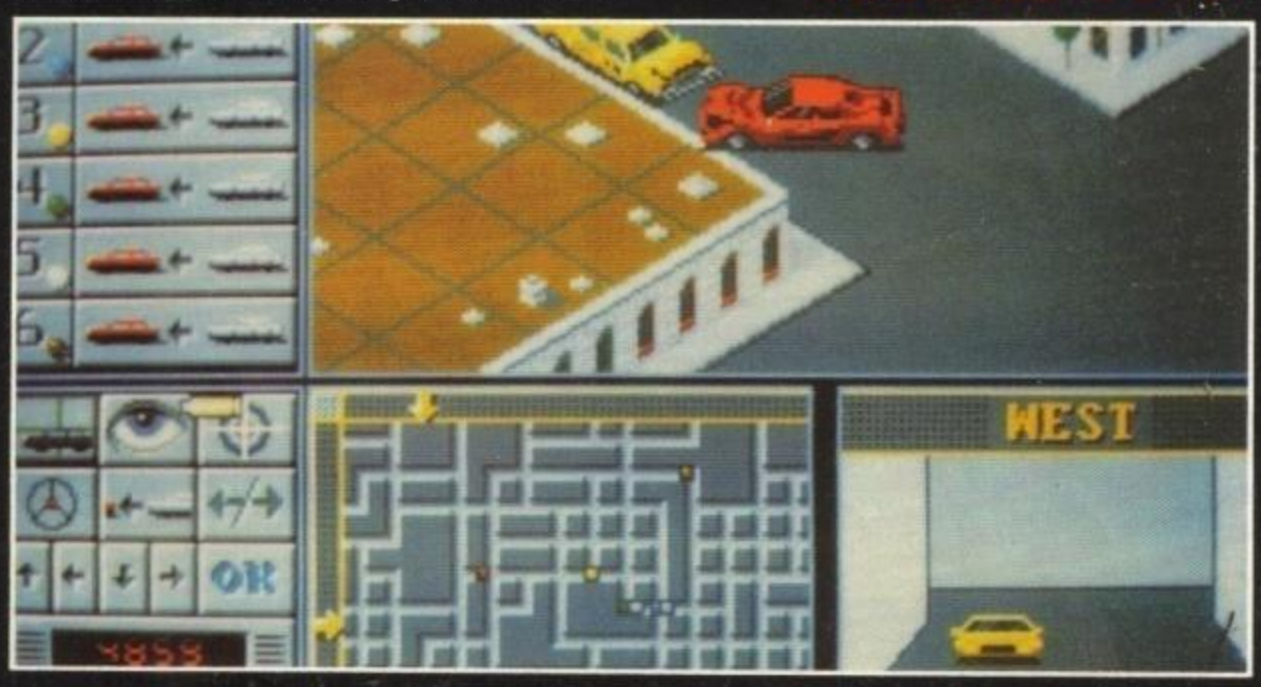


più reali. Comunque sia, come ogni simulazione, anche questa è indirizzata a un pubblico di appassionati. Dovrà infatti passare del tempo prima che riusciate a prendere la mano con le varie opzioni.

GENERALE

In questa compilation i giochi sono di buon livello, ad eccezione di due titoli, e i manuali molto curati. Se non possedete titoli come Rick Dangerous o Carrier Command, questa è l'occasione giusta per impossessarvene!

GLOBALE 80%



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ANCHE VENDITA PER CORRISPONDENZA
TELEFONARE (051) 6236872

GRANDE EMPORIO STERLINO

VIA MURRI 73-75 - BOLOGNA - tel. 051-6236650
VIA LOMBARDI 43 - BOLOGNA - tel. 051-361870

HARDWARE E SOFTWARE
AMIGA
CBM 64
ATARI ST
PC COMPATIBILI
SPECTRUM
MSX
NOVITA' IN ANTEPRIMA

BILIARDI

SLOT MACHINE

VIDEOGAMES
LINX
ATARI 2600
NINTENDO
SEGA
MASTERSYSTEM
CARTRIDGE E PERIFERICHE

GIOCATTOLI

NOLEGGIO COSTUMI CARNEVALE X ADULTI

GADGETS

RADIOCOMANDI TAMYA - NIKKO - TAIYO

NEW — NEW — NEW — NEW — NEW — NEW — NEW — NEW — NEW — NEW

CLUB STERLINO
SCONTO 10%
N.B. BASTA VENIRE NEI NEGOZI
GRANDE EMPORIO STERLINO
PERAVERE GRATIS
LA TESSERINA DEL CLUB

MINIGIOCHI

GIOCHI DI SOCIETA' PER ADULTI

MODELLISMO

SUBBUTEO

CARTOLERIA

SCACCHIERE ELETTRONICHE
MEPHYSTO
CHALLENGER
KASPAROV
BACKGAMMON e BRIDGE MASTER

SKATEBOARD VISION

WAR GAMES-FANTASY GAMES
AVALON HILL
GAMES WORKSHOP
DUNGEONS & DRAGONS
GRENADIER
CITADEL
MINIATURE IN LEGA DI PIOMBO

http://www.oldgamesitalia.net/

TASCABILI - TIGER - NINT

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SSI PER AMIGA L. 59.000

WAR CONSTR

Un legionario con il gladio, un soldato con il mitra o un guerriero spaziale con la carabina laser: che cosa preferite? Con questa nuova uscita SSI potrete perfino mandarli a combattere tutti e tre insieme!

Saprete senza dubbio che cosa sia un "construction set": un programma che vi metta in condizione di costruire quel che vorrete, e in questo caso parliamo di simulatori bellici. La SSI non è certo una novellina nel campo, avendo sfornato un gran numero di tali programmi, e ora ha dato un secco colpo di timone nella direzione degli utenti. L'idea principale di WCS è di fornire un normale simulatore con i parametri di gioco ridefinibili. Pensandoci bene, non è difficile capire che la differenza tra un cavernicolo armato di clava e un intero battaglione di marines sta essenzialmente nei cosiddetti "parametri estensivi", ossia parametri gaudenti di proprietà additiva. Per dirla semplice, il cavernicolo di prima è un'unità di combattimento alla medesima stregua del battaglione di marines, ma ovviamente ha una potenza di fuoco marginale, non conosce le moderne tecniche di guerra, ed è un uomo solo. Facendo tesoro di questa semplice circostanza, lo scheletro simulatorio di WCS si deve limitare a valutare tutti i possibili parametri di ogni unità coinvolta negli scontri: un lavoro che ha sempre eseguito, con l'unica differenza che qui non sono predeterminati, bensì fissati da voi.

Diamo un'occhiata più da vicino e prendiamo le mosse dalla presenza di otto scenari prefabbricati sul dischetto del programma. La maggioranza sono classici scenari bellici, ma ce n'è uno che prevede l'assalto a un antico maniero e un altro ambientato nel futuro. L'epoca, quindi, non ha più molta importanza: ci interessa maggiormente determinare con precisione le forze in gioco con le loro peculiarità. Il manuale stesso, per esempio, propone come primo esercizio la creazione di una battaglia in stile fantasy, popolata dai personaggi che si trovano nei giochi di ruolo. Creare questi personaggi è assolutamente analogo a creare un esercito: decidiamo la potenza di fuoco, la difesa (l'armatura), la forza (i punti danni), il raggio e il tipo di fuoco, e via dicendo. Gli scenari, quindi, sono limitati pressoché solo dalla vostra fantasia, e i limiti imposti sono pochi. Uno di essi, ad esempio, sta nella creazione di unità marcatamente diverse: ogni parametro ha un preciso campo di variazione e un determinato valore medio, per cui è possibile distorcere le differenze tra unità, come potrebbe succedere volendo rappresentare contemporaneamente un soldato superaddestrato contro mille soldati inetti. Il parametro "potenza di fuoco" non avrebbe in tal caso escursione sufficiente. Non c'è problema, però, a immaginare un confronto tra un potentissimo mago in grado di lanciare palle di fuoco e un moderno elicottero da guerra: in effetti, lo scenario fantasy di cui sopra prevede l'assalto a un perverso stregone e relativi sgherri con un gruppo di avventurieri che include anche un robusto dragozzo sputafuoco!

Una volta caricato il programma ci sono due scelte possibili: giocare oppure costruire. Ammettendo che non ci siano vostri scenari già pronti potrete senz'altro scegliere l'editor, per trovarvi davanti a un menu. Esso vi permetterà di salvare o caricare da disco (è possibile modificare scenari preesistenti, ovviamente), di modificare unità amiche o nemiche, di disegnare la mappa di battaglia, di modificare i colori usati - se volete uno scenario marziano, non vi resta che pompare il rosso al massimo! - o perfino di decidere la scala di gioco. La sezione di disegno è un normale editor grafico: c'è una mappa scorrevole e una serie di simboli da usare per disegnare; niente di assurdo. La sezione unità vi lascia modificare a piacimento, ma entro i limiti ammessi, i parametri delle unità che volete introdurre, nonché sceglierne l'icona che la rappre-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RGAME
UCTION SET

senterà. La scala di gioco in effetti non altera le dimensioni della mappa, bensì la definizione degli elementi costruttivi che diverranno via via più schematici aumentando le dimensioni dell'area di gioco: un utile artificio per mantenere costante l'area da disegnare.

Il simulatore bellico in sé non è nulla di strano: come al solito divide in tutta una serie di fasi sequenziali ogni turno di battaglia, in cui ogni giocatore (umano o digitale) spara e si muove. Alla fine di ogni turno sono assegnati i punti vittoria, e si continua fino a che qualcuno raggiunge le condizioni di supremazia.

Amiga

Probabilmente sarà molto apprezzato dagli appassionati del genere, in parte perché permette una costruzione molto libera, in parte perché contiene otto scenari già pronti che rappresentano già una loro sfida. Non si può aver tutto, però: la flessibilità si paga in termini di minor realismo, e comunque non è possibile creare proprio ogni scenario: rappresentare una battaglia combattuta con aerei antiradar è pressoché impossibile, anche perché i radar non ci sono. Il minor realismo è invece riferito agli effetti sonori dei colpi (che potrebbero essere inadeguati per scenari non classici) e soprattutto alla mancanza di un completo sistema di gestione delle possibilità di attacco multiplo. Peccato anche per l'impossibilità di modificare la grafica, che costringe a usare icone ed elementi paesaggistici predefiniti, e infine all'approssimativo campo di variazione di alcuni parametri. Questo però non gli impedisce di essere un interessante prodotto nonché un simulatore abbastanza veloce, che permetterà anche ai meno pratici di creare scenari con facilità.

Globale 81%

IL CURSORE
Via Campo dei Fiori,35
20026 Novate Milanese (MI)
Tel.02-3548765 Fax.02-3544283

Offerta lettori TGM
AMIGA 500 MEGA APPETIZER
(Amiga 500 1 Mbytes, quattro programmi con manuale italiano)
Lit. 839.000
AMIGA 2000 FLICKER FIXER
(Amiga 2000, Scheda A2330 flicker fixer, Monitor Philips 3CM9809)
Lit. 2.590.000
MONITOR PHILIPS 8833 II
Lit. 440.000
NOVITA' SOFTWARE
ECCO! 1.0
Economia e contabilità personale
Gestione Conto Corrente Multipla
Lit. 90.000
(Il programma richiede 1 Mb, e Superbase Prof.3.01)
richiedere il dimostrativo
TUTTI I PREZZI SONO IVA COMPRESA
GARANZIA COMMODORE ITALIA

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL

via Mac Mahon, 75 20155 MILANO
• negozio 02/323492
• ordini 02/33000036
• uffici 02/327226
• fax 24h 02/33000035
ORARIO NEGOZIO 9.00 - 12.30 / 15.00 - 19 APERTO SABATO - CHIUSO LUNEDI'

C'E BULK E BULK NOI TI OFFRIAMO DISCHETTI DI QUALITA 3 1/2 DS-DD CERTIFICATI UNO AD UNO.

SONY CONF. DA 50 PZ. L. 900 CAD. TUTTI I PREZZI IVA COMPRESA

Confezione 150 etichette *per floppy disk, colorate* appositamente studiate per dischi 3 1/2 con un speciale collante che non danneggia i dischetti.
L. 19.000

ALIMENTATORE SOSTITUTIVO PER AMIGA 500 (POTENZIATO!!!) L. 125.000

COMMODORE AMIGA 500 + MOUSE + 35 GIOCHI GARANZIA COMMODORE ITALIA
L. 719.000

COMMODORE AMIGA 500 + MOUSE + 35 GIOCHI + ESPANSIONE 1MB GARANZIA
L. 780.000

COMMODORE AMIGA 2000 COMP. + 35 GIOCHI OMAGGIO GARANZIA COMMODORE
L. 1.490.000

• ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA 500, 1000 E 2000

Costruite con i migliori materiali, le nuove espansioni di memoria dell'ultima generazione usano i nuovissimi chip da 1 mbit che sono notevolmente più veloci, autoconfiguranti, slim line, e con 1 anno di garanzia!
aggiungono rispettivamente alla memoria base da 512 a 8 mb

• 512k per amiga 500 + videogioco originale	l. 95.000
• 512k per amiga 500 + clock + videogioco originale	l. 115.000
• 1,5 mb per amiga 500 + clock + videogioco originale	l. 245.000
• 4 mbper amiga 500 + clock + videogioco originale	l. 590.000
• 2 mb per amiga 1000 + videogioco originale	l. 490.000
• 2 mb espandibile a 8 per amiga 2000 + clock + videogioco originale	l. 390.000

SUPER PRO SOUND DESIGNER V. 3.0 IN OFFERTA L. 149.000

È un sistema altamente avanzato di digitalizzazione stereo a 4 canali per tutti i tipi di Amiga. Permette la digitalizzazione multipla, questo stupefacente pacchetto può essere utilizzato sia per il semplice divertimento o per impieghi professionali, è compatibile Midi, lo potete attaccare al vostro stereo HI-FI, finalmente potrai digitalizzare la tua voce od un qualsiasi suono o rumore, riascoltarlo, modificarlo, manipolarlo. Banda passante 20Mhz. Il tutto corredato di un ottima software originale inglese, e di un dettagliato manuale d'uso, è inoltre compatibile con i principali software tipo AUDIOMASTER III ecc.
DISPONIBILE VERSIONE MONO IN OFFERTA SPECIALE A SOLE L. 89.000

tutti i nostri prodotti sono coperti da garanzia di 12 mesi

DRIVE INTERNI/ESTERNI PER TUTTI GLI AMIGA ALTA QUALITÀ

GARANZIA 12 MESI

• DRIVE INTERNO PER AMIGA 500	L. 159.000
• DRIVE ESTERNO PER AMIGA 500/1000 PASS. + DISCONNECT	L. 159.000
• DRIVE INTERNO PER AMIGA 2000 (COMPLETO)	L. 149.000
• DRIVE ESTERNO PER AMIGA 500/1000/2000 DA 1,52 MB!	L. 249.000
• DRIVE ESTERNO PER AMIGA 500/1000/2000 DA 5"1/4	L. 279.000

SUPER 64 EMULATOR

Ultima versione del famoso emulatore C64, completo di interfaccia hardware per la connessione con le periferiche del 64
L. 29.000

AMIGASOUND BOX

Nuovi sound box, casse esterne per amiga 500 con relativo *alimentatore, regolazione volume, alta* affidabilità ed alto potenziale, per monitor senza audio o semplicemente per chi vuole una qualità e una stereofonia perfetta, molto più che delle normali casse, Amiga Sound Box è un prodotto NEWEL.
L. 89.000

MOVIOLA

Novità per commodore A500, rallenta i giochi, per rendere anche i più difficili giocabili, semplice, utile e divertente.
L. 39.000

NOVITÀ

PER CHI GIÀ POSSIEDE UNA SCHEDA XT PER A2000

• turbo-xt l. 179.000
raddoppia la velocità del clock, indispensabile.

• 386-sx power card l. 1.290.000
trasforma la vostra scheda xt in una at-386sx a 16 mhz con 16kbyte di cache-memory, aumenta la velocità da xt fino a 12 volte, predisposto per coprocessore 387-sx. (straordinaria!!!)

PAL GENLOCK 3.0

Nuovo genlock semiprofessionale, per tutti gli amiga, con nuove funzioni. Un nuovo circuito facile e gradevole da usare consente una perfetta sovrapposizione OVERLAY computer/video, il segnale video trasparente del segnale del Computer.
Nella condizione SUPER IMPOSE si ottiene la sovrapposizione completa del segnale computer, compreso lo sfondo, con apparente funzione di mixer video. Un sofisticato circuito elimina l'effetto arcobaleno dal colore bianco. Una serie accurata di tarature rende molto stabile il segnale congiunto GENLOCK/VIDEO.
Ultimo e di grande importanza un nuovo circuito di uscita di "potenza" permette l'adozione standard di un cavo di collegamento di almeno 50 cm.
Queste sono solo le novità oltre la dotazione base della precedente versione, come il fader (dissolvenza). Il genlock è particolarmente indicato per la titolazione di videocassette.
L. 399.000

TUTTI I PREZZI SONO IVA 19% COMPRESA

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL

via Mac Mahon, 75 20155 MILANO
• negozio 02/323492
• ordini 02/33000036
• uffici 02/327226
• fax 24h 02/33000035

ORARIO NEGOZIO 9.00 - 12.30 / 15.00 - 19 APERTO SABATO - CHIUSO LUNEDI'

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA
- EVASIONE ORDINI NELLE 24 ORE SUCCESSIVE ALL'ORDINE -
- SI ACCETTANO ORDINI TELEFONICI URGENTI 02/33000036

MIDIMASTER

Interfaccia midi professionale con due ingressi, 1 porta passante (TRUH) ed 3 uscite, progettata da esperti MIDI, tutti i segnali standard, altissima qualità disponibile per A500/1000/2000/3000.

L. 79.000

MOUSE SELECTOR

Utilissimo permette di collegare contemporaneamente il mouse ed il joystick e selezionare tramite interruttore quello desiderato, senza dover ogni volta scollegare e rischiare di danneggiare il computer.

L. 29.000

A520 EXPANDER

Utilissima prolunga evita la scomoda connessione diretta del modulatore TV del amiga..

L. 25.000

MICRO MOUSE AMIGA

Robustissimo mouse per Amiga con microswitch, alta affidabilità e precisione, ora ad un prezzo incredibilmente basso.
Mousepad omaggio

L. 69.000

DIGITALIZZATORI VIDEO

EASY VIEW PLUS
Semplice digitalizzatore amatoriale per Amiga in b/n con filtri e colori, chiare istruzioni in italiano **L. 119.000**

DIGI VIEW 4,0 GOLD
Digitalizzatore professionale il più affidabile per risultati incredibili, a colori in altissima risoluzione, filtratura manuale, completo di istruzioni e software originale **L. 299.000**

VIDEON 3,0
Nuovo digitalizzatore professionale a colori ara a 32000 colori, con SUPER-VHS, nuovo software di gestione per creare sempre immagini più incantevoli lavoro con immagine ferma per almeno 13 secondi, completo di cavi e istruzioni in italiano **L. 499.000**

FRAMER OVERSCAN
Digitalizzatore in tempo reale con possibilità di overscan. 25 fotogrammi al secondo immagini fantastiche completo di nuovo software e manuale in italiano **L. 980.000**

DISCONNECT 500/1000 (ESTERNO) L. 19.000
DISCONNECT 2000 (INTERNO) L. 19.000

Utilissima interfaccia passante, permette di sconnettere tutti i drive esterni, DF1, 2, 3 senza spegnere ogni volta il computer, recuperando così memoria che spesso impedisce il funzionamento di molti giochi.

AMIGA TELEVIDEO
L. 199.000

interessantissima interfaccia permettedi ricevere il segnale televideo (dalle principali tv collegate come: rai, telelombardia ecc. ecc.) di semplice installazione permette oltre la visualizzazione a video la possibilità di salvare su disco e di stampare direttamente. utilissimo.

Solo per amiga 500/2000

AMIGA PC AT EMULATOR

ATONCE
PC 286 EMULATOR AT
AMIGA 500
MULTITASKING

IL PREZZO
Lire 399.000

ATonce-Amiga è un emulatore 80286 che gira a 8 Mhz.
È anche il primo emulatore che funziona in multitasking su Amiga 500.
ATonce è totalmente MS-DOS multitasking compatibile e può girare insieme all'AMIGADOS.
ATonce-Amiga è compatibile inoltre con gli hard-disk Amiga.
Il drive interno viene convertito a 720 Kb MS-DOS mentre i drives esterni, sia da 3,5" che da 5,25", sono convertiti al loro equivalente MS-DOS.
Le porte seriale e parallela sono pure completamente convertite e disponibili sotto MS-DOS.
Il mouse Amiga viene riconfigurato come un mouse Microsoft compatibile.

MANUALE IN ITALIANO

ACTION REPLAY 2 (disponibile anche per AMIGA 2000) NOVITÀ

la prima cartuccia rivoluzionaria multifunzioni per amiga 500/1000 con opzioni di freeze: permette di sproteggere la maggior parte dei programmi in commercio (consentendoti di creare giochi di sicurezza per uso personale, inoltre permette di creare giochi trainer, (vite infinite ecc.). permette di bloccare un gioco in qualsiasi momento dal medesimo posto. salva una qualsiasi videata (disegno, testo) su disco, consentendoti una facile hardcopy anche su stampante. funzione moviola (rallenta programmi e giochi). potente virus-detector, sprinteeditor, oltre che ad un monitor straordinario per il linguaggio macchina. questo e molto, molto di più, ti aspetta in amiga action replay!!!
il tutto ad un prezzo eccezionale!
versione originale con manuale in italiano **L. 169.000**

BOOTSELECTOR L. 19.000

Trasorma il drive esterno in DFO: (interno) utile per evitare l'usura eccessiva del drive interno, e risolvendo inoltre problemi di compatibilità con il drive originale, Kit di semplicissima installazione.

KICKSTAR 1.2 & 1.3 ROM L. 99.000

Scheda da montare semplicissimamente all'interno del vostro amiga 500/2000 e vi permette di avere a disposizione i due sistemi operativi 1.2 per la compatibilità con tutti i giochi, 1.3 per le nuove espansioni l'hardisk ecc. Indispensabile!!!, (non necessita di saldature) specificare versione richiesta.

ESPANSIONE A501 (ORIGINALE COMMODORE) SUPEROFFERTA L. 130.000

Porta il tuo amiga a 1MB di ram + orologio in tempo reale e calendario.

NUOVI PRODOTTI

AMTRAC - TRACBALL AMIGA

Grandiosa novità, finalmente disponibile per Amiga il noto tracball si sostituisce al mouse esegue alla perfezione le medesime funzioni, ed oltre ad avere una sensibilità e precisione indubbiamente migliore, risolve moltissimi problemi di spazio bastano 20 cm.e dato che non bisogna spostarlo basta sfiorare la sfera, utile, semplice, divertente e sopratutto molto preciso.

L. 99.000

VIRUS PROTECTOR

SNuovo kit interno si monta all'interno dell'amiga con estrema facilità non necessità di saldature, impedisce la scrittura sui dischi e quindi l'azione dei virus, basterà spostare l'interruttore e potrete scrivere anche con la finestrella chiusa, semplice, utile, indispensabile.

L. 25.000

AMIGA SUPER SCANNER

Fantastico nuovo scanner 64 tonalità di grigio, 400-DPI di risoluzione, alta sensibilità ora per grafica e testo con il nuovissimo software TOUCH-UO della Mi-Graph americana, completo di alimentatore e interfaccia per Amiga, semplice, facile, innovativo, professionale.

L. 450.000

SUPER-GVP HARDISK SERIE II 40Q

Nuovissimo, hardisk ora disponibile sia per Amiga 500 che per A2000, il nuovo controller FASTROM, turbo alta velocità Hardisk 40 MB della Quantum 11 Ms. ora con integrato scheda di espansione di memoria 2058, in grado di espandere l'Amiga sino ad 8 MB . Semplicissima installazione, molto economico perché avete due schede in una, velocissimo, massima affidabilità è un GVP, un nome una garanzia, tutto corredato di chiare istruzioni garanzia italiana 12 mesi.

1.190.000

INTERFACCIA 4 JOYSTICK

Permette di collegare contemporaneamente 4 joystick all'amiga e quindi di giocare in 4 contemporaneamente a giochi tipo CALCIO, PALLAVOLO ecc.

L. 29.000

ANTIRAM

Kit hardware per sconnettere semplicemente tutte le espansioni di memoria e quindi poter usare quei programmi (giochi) che non funzionano con essa, il tutto tramite interruttore.

L. 19.000

fish-disk aggiornati al n°400 tutti!

SYNCRO EXPERT - VERSIONE III - NOVITÀ ECCEZIONALE
SERVE SOLO PER COPIE DI SICUREZZA AD USO PERSONALE

se hai l'amiga ed un secondo drive, questo prodotto non puoi assolutamente perderlo. qualsiasi programma, originale e non, potrai finalmente duplicarlo per le tue copie di sicurezza. copia qualsiasi formato, anche ms/dos 3.5", mac, atari, ecc. su dischi 3,5" fino a 80 tracce 2 facciate. semplicissimo da usare, non necessita di alcuna conoscenza. la sua forza è un chip custom lsi che si sovrappone al microprocessore copiando qualsiasi disco. lit. 85.000 il solo copiatore. lit. 249.000 il copiatore più un secondo drive con sconnettore slim - meccanica citizen.

Tutte le ultime novità software, originali, importazione diretta!!!
Disponibile in magazzino l'intera gamma professionale Amiga 3000

TUTTI I NOSTRI PRODOTTI SONO COPERTI DA GARANZIA DI 12 MESI

TUTTI I PREZZI SONO IVA 19% COMPRESA

COMMODORE AMIGA 500 E 2000 AI PREZZI PIU' BASSI D'ITALIA. TELEFONARE

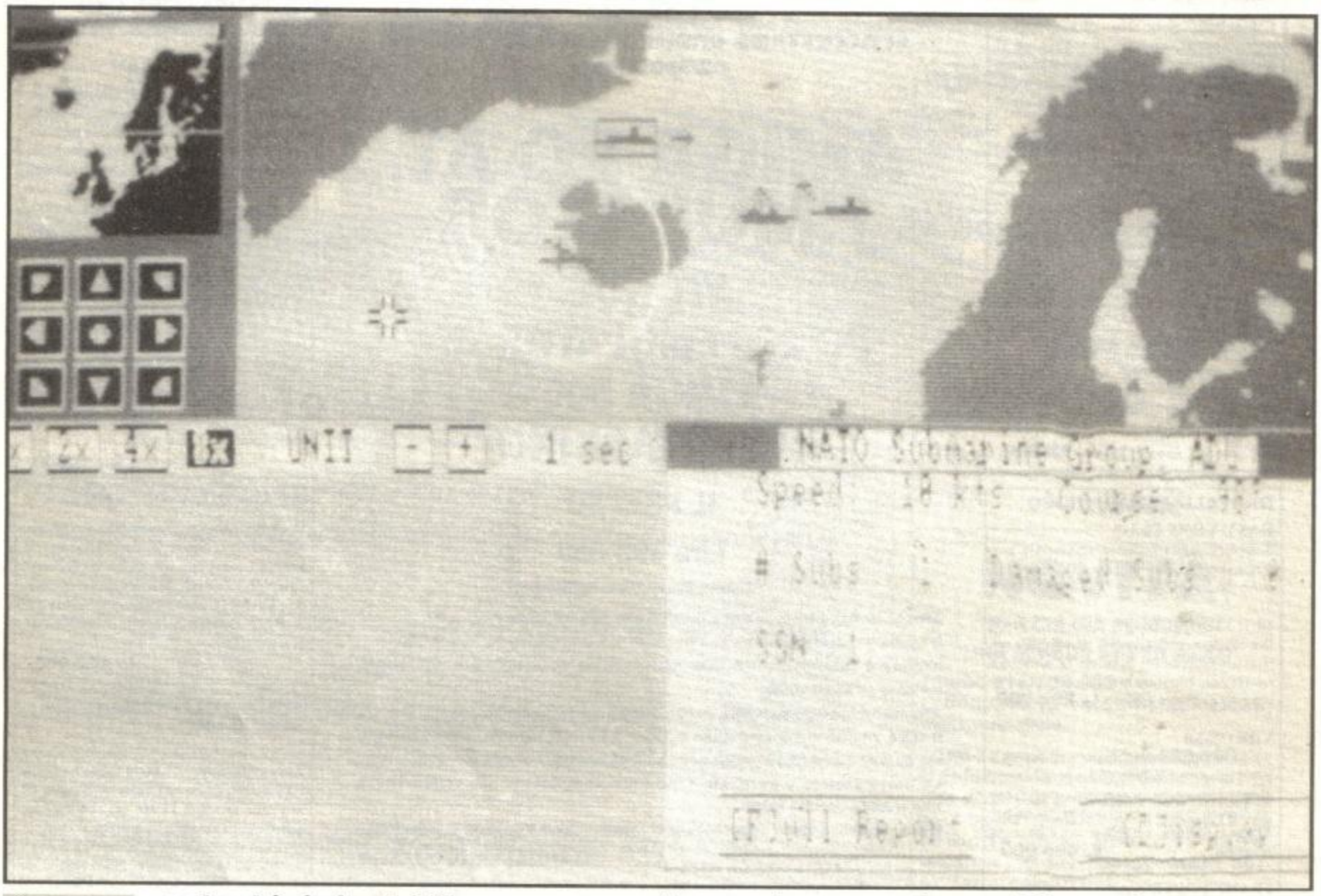
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

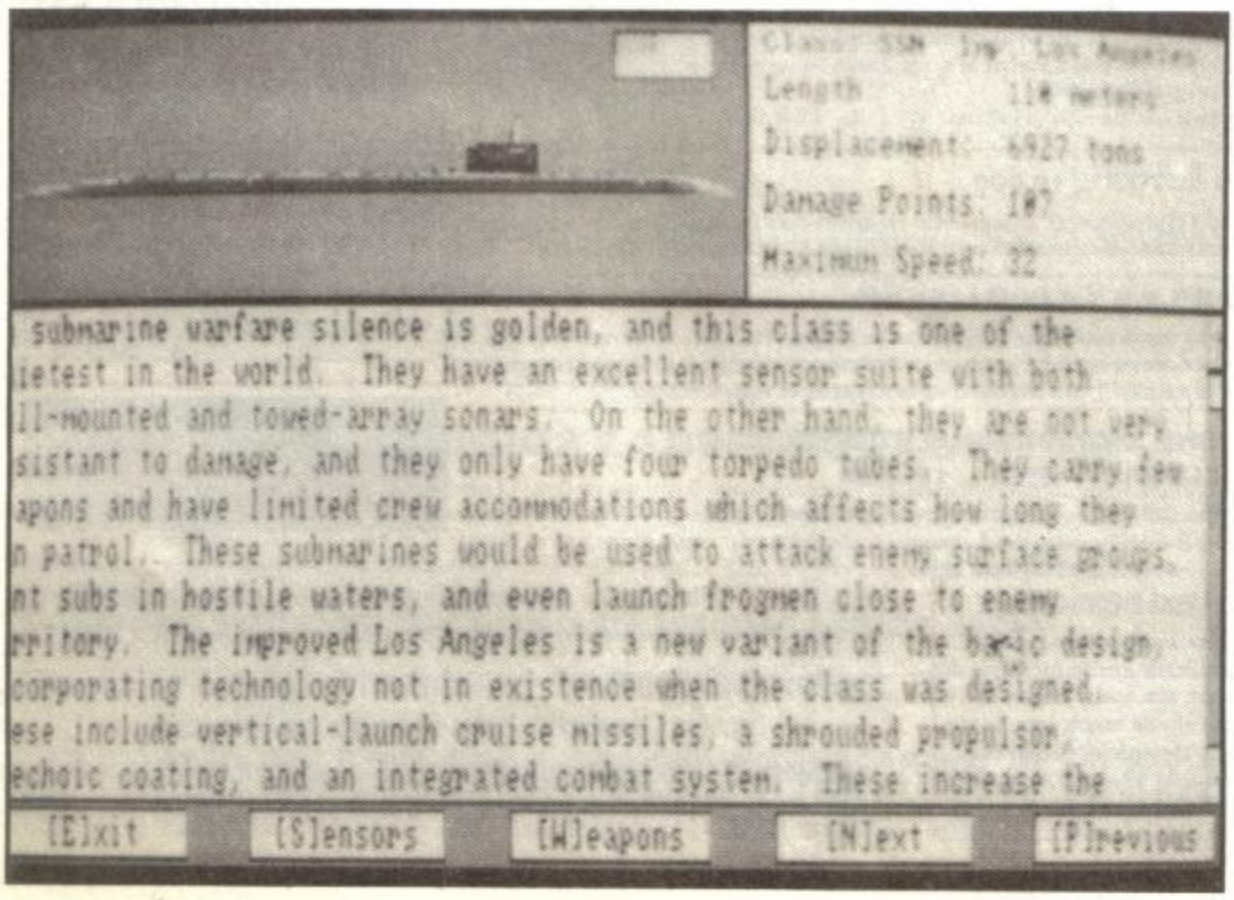
http://www.oldgamesitalia.net/

PSS PER AMIGA (1 MEGABYTE) L. 59.000

HARPOON



Guarda chi si rivede! Harpoon, recensito quasi un anno fa per PC, precisamente sul numero di maggio. Il che è come dire l'Amiga spopola con tutti i giochi tradizionali, ma per avere certi giochi seri, deve aspettare anche lui il suo turno...



La storia è sempre la stessa! Con la scusa che America e Russia sono le due principali potenze mondiali, trovano sempre la maniera di farle combattere tra di loro. La qual cosa non è poi così appropriata, almeno in questi tempi in cui sembrano andare d'accordo.

Adesso però non cominciate ad accusarci di essere una rivista di guerrafondai, poiché non è certo colpa nostra se riceviamo tre wargame in un giorno solo!

Tornando al dunque: potete scegliere una qualsiasi delle due opposte fazioni (USA e URSS, OK?), tenendo presente che, come dovrebbe appunto essere, ognuno ha i suoi bravi mezzi nazionali; una volta scelta anche la missione (in tutto sono una decina) e alcune opzioni di difficoltà vi verrà mostrato lo scenario che, come forse già saprete, è il tratto di mare, so-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

vrastante l'Europa, che separa gli Stati uniti e le Repubbliche sovietiche.
A dire il vero questa è solo la prima mappa, zoomabile a piacere fino a 16 ingrandimenti. Sarebbe infatti un po' difficile riuscire a capirci qualcosa di una battaglia da dei puntolini non identificati meglio per via della distanza. Per fortuna che nella metà schermo inferiore prende posto una mappa, zoomabile fino a "sole" 8 volte, e molto più pratica per seguire le azioni belliche (chi ha detto finanziarie?)
In pratica non dovete fare altro che prendere i vostri mezzi, siano essi navi, sommergibili o aerei e impartire loro gli ordini del caso. Contrariamente a quanto si potrebbe pensare, però, gli ordini vanno dati "per gruppo", ma fortunatamente si può ovviare in qualche modo scindendo e formando nuovi gruppi (fermo restando che ci sono limiti ben precisi).
Primo necessario consiglio: accendete i sensori se volete almeno riuscire a vedere il nemico (non si accettano reclami del tipo: "hai visto da dove è spuntato fuori il camion che mi ha investito?"). Altro consiglio: il secondo disco contiene 700K di dati (grafici e non) su tutti i mezzi in uso nel gioco; non penso che un'occhiatina vi farebbe male.
Ah, dimenticavo, ultimo consiglio: se non ce la fate più dalla noia provate ad accelerare il tempo, avete solo da guadagnarci.

Amiga

Il fatto che funzioni solo con un mega potrebbe essere un ostacolo per qualcuno, ma penso proprio che chi tende a usare l'Amiga un po' "seriamente" ci abbia già pensato da tempo, considerato che diversi giochi strategici o bellici non sfuggono a questa fame di RAM. Non aspettatevi, comunque, un simulatore entusiasmante: era indubbiamente già un po' lento sul PC e ancora adesso lo è, se non di più. All'inizio,quindi, state attenti a non settare delle opzioni troppo "calcolose" (a meno che preferiate aspettare secondi tra un frame e l'altro). Facendo un po' di confronti col PC, comunque, ci perde in risoluzione verticale (200 righe contro 350), e offre in più solo uno zoom doppio (il 16x per capirci) e il solito sonoro. La cosa migliore del programma rimane però la libreria di mezzi bellici: gli appassionati vorranno sicuramente sciropparsela.

Globale 74%

HOT SHOP

ECR ELETTRONICA

Il primo centro in Liguria dove potrete trovare tutto l'hardware, ed il software per Amiga, PC e C-64

Scanner Golden Image Amiga	L. 550.000
Mouse ottico Golden Image Amiga	L. 135.000
Espansione 512k senza Clock	L. 99.000
Espansione 1,5 MB interna	TELEFONARE
Drive esterno per Amiga a partire da	L. 150.000
Action Replay Amiga	L. 175.000
Midi in - out - thru	L. 55. 000
Cabinet Pro per A/500 in metallo	L. 130.000
Commodore A/2091 controller SCSI con 2 mega	L. 650.000
Amiga 3000 (tutte le versioni)	TELEFONARE
Drive interno per A/2000	L. 140.000

Quando le offerte si dicono speciali bisogna crederci:

HD A/590 con 2 mega installati	L.1.000.000
Amiga 500 Desk Top Video con videogenlock MK2, espensione ad 1 mega, drive esterno	L.1.300.000

HOT SHOP
VICO DEI GARIBALDI 12/R
16123 GENOVA
TEL. 010/206646

Si effettuano spedizioni in tutta italia.

SPECIALITA' INFORMATICHE

HOT SHOP e un marchio ECR Elettronica
Prodotti ECR Elettronica

AMIGA:

Videogenlock MK.2 esterno	L. 360.000
Televideo MK.2	L. 225.000
Videogenlock A/2000	L. 310.000

C-64:

Televideo C-64	L. 130.000
Provideo MK.1	L. 115.000

L'ATTESA E' FINITA !
E' GIUNTO IL MOMENTO DI 2 GRANDI NOVITA' !!!

Overtop Sampler	L. 180.000
Videogenlock MK.2 plus	L. 410.000

OFFERTA SPECIALE:
FRAMER OVERSCAN: realtime videodigitizer a colori, il primo digitalizzatore video professionale per Amiga L. 1.000.000.

Commodore POINT

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ESCLUSIVO !!!
CON
B.C.S.

VIA MONTEGANI,11
A MILANO
TEL. 8464960 Ric.Aut. FAX. 89502102

CENTRO CON PREZZI ALL'INGROSSO

AMIGA 500 NUOVA VERSIONE	L. 729.000
PC/AT EMULATOR PER AMIGA 500 INTERNO	L. 390.000
AMIGA 2000 NUOVA VERSIONE	L. 1.599.000
AMIGA 3000 25MHZ 100MB	L. 7.000.000
AT286/16 1MB, 1FD, HD40M, MONITOR DUAL, TASTIERA	L. 1.599.000
AT386/25 1MB, 1FD, HD40M, MONITOR VGA, TASTIERA	L. 2.599.000
PORTATILI VGA A PARTIRE DA	L. 3.500.000

E TANTI ALTRI ARTICOLI ... TELEFONATE!!!

CON IL PIU' GRANDE ASSORTIMENTO DI GIOCHI ORIGINALI

...

I PREZZI INDICATI SONO COMPRENSIVI DI IVA

...

SPEDIZIONI PER CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MUSHA ALESTE

La serie di Aleste è senz'altro una delle più famose tra i possessori di MSX2. Bene, che c'entra con il Megadrive? Ma che domande, non lo so!

The Game machine

STAR PLAYER

Ok, ragazzi, lo so benissimo che a voi della trama non ve ne frega assolutamente niente, così ho deciso di passare direttamente al sugo del gioco: Aleste è uno spara-e-fuggi, e uno di quelli duri. Detto questo, potreste anche passare ella recensione successiva, vi consiglio però di continuare.

Allora, dove ero rimasto? Ah, si, dovete aprirvi la strada attraverso otto impegnativi nonché lunghissimi livelli per ammazzare un droide simile in tutto e per tutto al vostro, solo più grosso e molto molto più cattivo. All'inizio voi siete armati semplicemente di un singolo proiettile, avanzando però nel gioco questo proiettile a colpo singolo diventa una raffica continua di quattro colpi affiancati, il tutto semplicemente raccogliendo dei cristalli che cadono da uno strano contenitore, cristalli che in più garantiscono la presenza di alcune astronavine minuscole d'appoggio posizionabili a piacere.

Sempre parlando di armi extra, è possibile raccogliere poi uno dei tre sistemi offensivi presenti, che sono 1) una serie di missili 2) un laser devastante o 3) uno scudo rotante che può anche trasformarsi in proiettili (che a loro volta parano i colpi degli avversari).

Tutto questo per la classica azione distruttiva a scorrimento verticale, che cosa volete di più? Leggetevi il commento, và!

MegaDrive

Bello, bello bello: a cominciare dalla (lunga) sequenza introduttiva, Aleste è curatissimo in tutto, grafica stupenda, sonoro "gasato" e ritmato oltremisura, ogni tanto anche scroll parallattico da vertigine. L'azione è molto fluida e completamente priva di rallentamenti, piena di colpi di scena e fantasiosa: basti pensare alla sezione finale dove credete di aver completato il gioco e appare il nemico ultracattivo che vi spazza in un nanosecondo! Un po' stupido il sistema di punteggi, va su in una maniera incredibile! Figuratevi che semplicemente uccidendo il nemico finale vi sgancia un bonus di cento milioni! Roba da non credere!

Globale 92%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

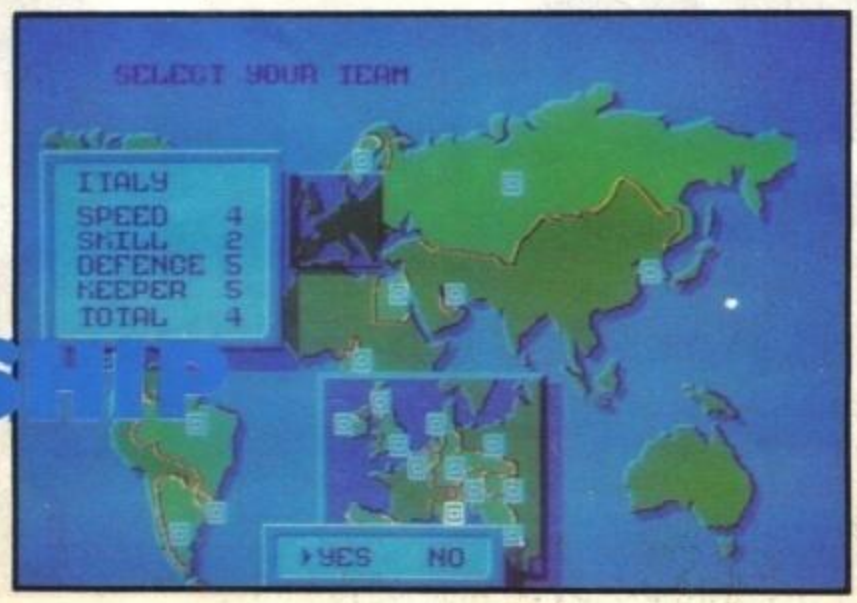
AMEGA

Tranquilli, niente errori di stampa questa volta (chi ha detto che ce ne sono già troppi scagli la prima pietra, gli altri meno irriconoscenti provvedano pure a lapidarlo, senza esagerare s'intende, un lettore è sempre un lettore!), come già preannunciatovi alcuni numeri fa l'Elite eveva annunciato alcune fedelissime conversioni direttamente da Megadrive. La notizia ci è sembrata fin da subito estremamente interessante intravvedendo l'evidente enorme portata di un simile coraggioso tentativo; trascorsi alcuni mesi abbiamo finalmente fra le mani i primi due titoli previsti i quali, visto che vi sarà già caduto l'occhio sul globale, non possono non farci ben sperare per le future realizzazioni, prima fra tutte ovviamente la conversione di Last Battle che tutti i fans di Kenshiro attendono ormai più impazientemente della mancia settimanale...

WORLD CHAMPINSHIP SOCCER

Totò ci illude, Caniggia insacca, Zenga a farfalle, Donadoni sbaglia il rigore, Maradona sorride, parte del pubblico napoletano applaude, Goicoechea esulta, Serena si dispera, l'Italia è eliminata... Nonostante siano ormai trascorsi parecchi mesi queste e molte altre sensazioni di incontentabile rimpianto sono ancora ben radicate nella mia e credo anche nella vostra memoria per rimanerci molto a lungo, è evidente come questa sconfitta sia ben poca cosa nel suo valore effettivo, specie se paragonata ad altre ben differenti vicende che sconvolgono questo nostro indecifrabile pianeta terra, ma è comunuque un dato di fatto che una lacrimuccia più o meno nascosta abbia solcato gli animi di un po' tutti noi la scorsa estate al termine della semifinale persa con l'Argentina. E così il titolo l'ha conquistato la Germania mentre per noi l'appuntamento è rimandato di quattro anni con il toneo che avrà luogo negli Stati Uniti, nel frattempo intanto l'Elite ci permette di riprovarci tutte le volte che vogliamo con la speranza di mettere prima o poi le mani sull'ambito trofeo, seppure digitale, magra consolazione? Fuori di dubbio, ma di più non si poteva purtroppo fare...

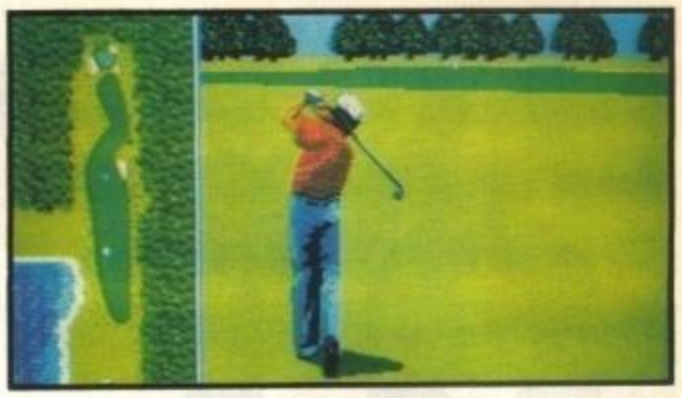
Riviviamo quindi quest'ultima sfortunata edizione della manifestazione iridata con l'estrazione dei sei gironi all'interno dei quali sono raggruppate le ventiquattro finaliste. In precedenza avrete deciso la nazionale che intendete controllare da una cartina raffigurante tutti i paesi e prima di entrare in campo dovete scegliere anche gli undici giocatori da mandare in campo i cui nomi per ognuna delle squadre sono stati fedelmente riportati all'interno del programma (fedelmente non troppo, alcuni sono stati "inglesizzati" come Morocchi e Schillacci). L'azione del gioco è vista dall'alto, la porta avversaria è dove dovrebbe essere e cioè dalla parte opposta delle vostra, perfino inutile aggiungere che è proprio là che dovrete cercare di depositare il pallone al termine di esaltanti azione di squadra o mirabolanti fughe solitarie. Al termine del girone eli-



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ORIVE



mintario ci sono gli ottavi poi i quarti poi non ci sono i mezzi ma le semifinali e quindi la finalissima al termine della quale potreste conquistare quella tanto agognata coppa che così intensamente avremmo voluto vedere alzare al cielo dai nostri azzurri la notte dell'8 Luglio.

Osservare la bandierina, valutare la distanza, scegliere la mazza più indicata, considerare l'influenza del vento, sgranchirsi i muscoli, posizionare la pallina, instaurare un contatto fisico con la mazza, prendere la mira, concentrarsi ed eseguire il movimento... A questo punto Jack Nicklaus o Greg Norman sono in buca, Fantozzi ha centrato un'ignaro concorrente dall'altra parte del campo, il giocatore medio si prepara flemmaticamente al tiro successivo, quello più irascibile impreca contro il riverbero del sole che è completamente nascosto dietro a una coltre di nuvole, il principiante ha invece tirato un'icredibile zappata al terreno estirpando una zolla sufficiente per il rifacimento dell'area piccola di San Siro mentre quello più malaccorto riesce perfino a procurarsi un dolorosissimo strappo dorsale con complicazioni intestinali (per lo schifo che si è fatto da solo). Tutto questo è il golf, e tutto questo (o quasi) ritroviamo all'interno dell'ennesima rivisitazione casalinga di uno degli sport più belli e nobili che ci siano.

Il gioco prevede la pratica di una qualsiasi delle diciotto buche dei tre campi fedelmente riprodotti sui quali potrete affrontare l'intera partita contro un vostro amico oppure partecipare al torneo vero e proprio con tanto di montepremi da capogiro da aggiudicarsi. Durante il gioco sarete accompagnati dal vostro fedele caddie (anche se viste le provocanti fattezze nutro alcuni dubbi sull'effettività dell'aggettivo) che vi potrà dare delle impotanti informazioni e consigli, per il resto dovete saper scegliere accuratamente la mazza in funzione della distanza e calibrare attentamemente ogni piccolo particolare che conduce ad un tiro perfetto, non preoccupatevi se non ci riuscerete subito è normale. (Si dice sempre così, anche nei casi più irrecuperabili...)

Amiga

La prima cosa che m'è venuta in mente è che questo è forse il migliore calcio visto dall'alto mai realizzato, poi mi sono ricordato di un certo Kick Off e ho dovuto correggere il mio giudiuzio. World Championship Soccer è comunque fuori discussione una conversione perfetta ed è ancora prima un ottimo gioco, i giocatori sono molto grandi, ben animati e permettono un'eccellente giocabilità grazie a un'animazione veloce e una grande varietà di soluzioni possibili; particolarmente esaltante risuleteranno i nomi dei giocatori in possesso di palla e soprattutto quelli dei cannonieri che aggiungono un tocco di campanilista realismo cercando di far segnare il vostro beniamino, complimenti sinceri ai programmatori perché meglio era quasi impossibile cominciare.

Globale 89%

Amiga

Come nel caso di WCS anche Tournament Golf è quello che possiamo definire una conversione "indistinguibile" dall'originale e anche in questo caso si tratta di un prodotto d'indiscutibile valore. Gaficamente è veramente impressionante specialmente per la velocità con la quale disegna i fondali (quello che costituiva il limite di molte altre realizzazioni) che oltretutto risultano i più realistici mai visti. Per il resto, proprio tenendo presente quella che è la derivazione del programma, si è deciso per un una giocabiltà piuttosto immediata preferendo le sole opzioni fondamentali che comunque vi obbligheranno a un duro periodo di allenamento prima di saperle gestire correttamente. Di grande realismo e altamente coinvolgente, anche in questo caso non c'è proprio nulla da aggiungere.

Globale 91%

TOURNAMENT GOLF

The Games machine

STAR PLAYER

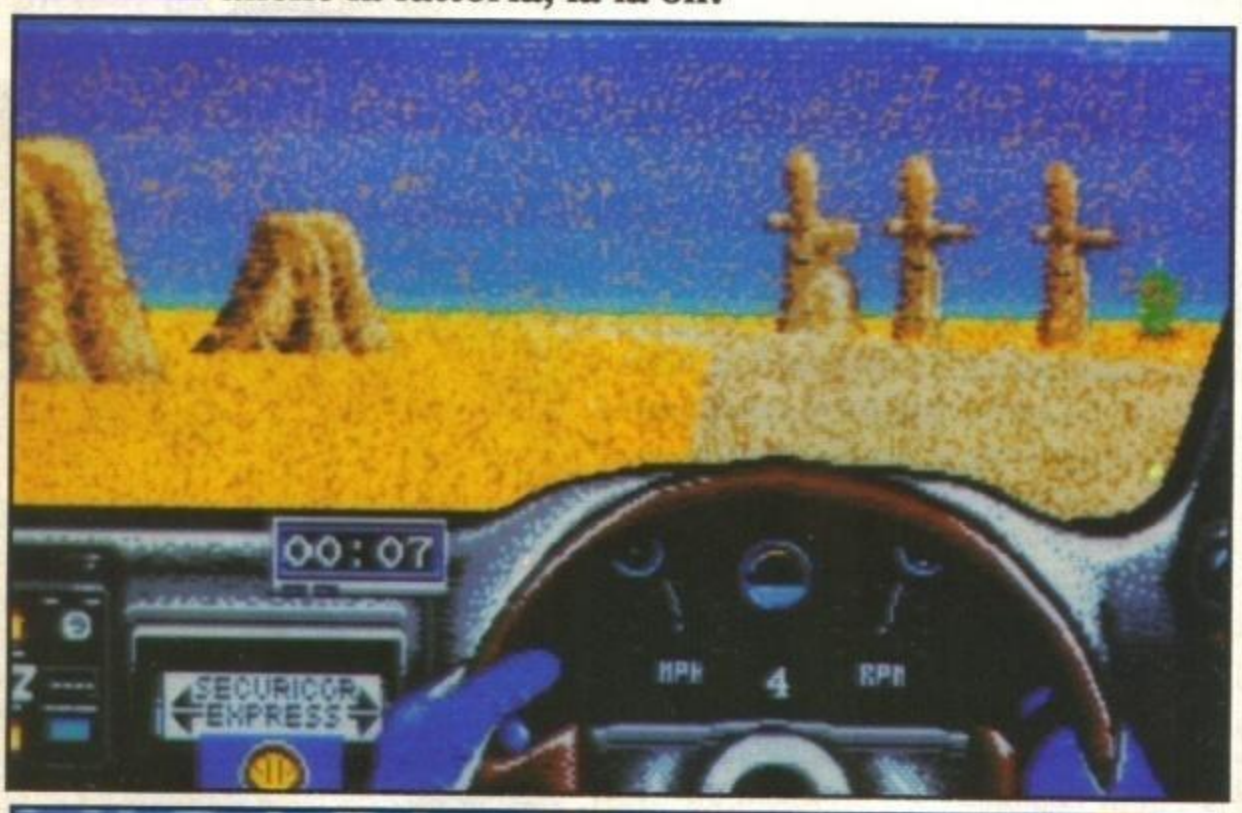
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GREMLIN PER ST L. 49.000

TOYOTA CELICA GT RALLY

Eccoci di nuovo alle prese con una bella corsa in automobile, anzi, pardon, a un nuovo rally! Oh! La neve! Ca...spita, la sabbia! Hey! Che bel sole, e c'è anche la fattoria, ia ia oh!



Insomma, di Toyota Celica dovreste sapere tutto o quasi, visto che abbiamo recensito per voi la versione Amiga. Adesso tocca all'EsseTi, e chiaramente le cose non sono cambiate. Almeno per quanto riguarda il concept del gioco. Allora; siete a bordo di una splendida (Mah) Toyota Celica GT4, e il vostro compito è quello di gareggiare su tre percorsi diversi contro i più bravi e famosi piloti del momento. Come in tutte le simulazioni di questo tipo potrete scegliere fra cambio automatico o manuale e controllo joystick o mouse. Inoltre potrete addestrare il vostro navigatore perché vi dia le informazioni giuste sul percorso da seguire, e vi garantisco che questo, oltre a essere molto realistico, vi servirà quando percorrete lo scenario in Messico, poiché la sabbia è molto pericolosa per la visuale!

Anche in Toyota Celica, come in tutte le altre simulazioni, potrete scegliere se cominciare a gareggiare o allenarvi in uno dei tre percorsi disponibili: Inghilterra, Messico e Finlandia, e mi raccomando, nel caso della Finlandia, di azionare i tergicristalli con il tasto funzione 1, perché solo così potrete vederci qualcosa ed eviterete di andare a finire contro i pini imbiancati.

Pronti allora? Messe le cinture di sicurezza? NO?!? Ma siete matti? Sapete che poi l'assicurazione NON vi paga se non avete le cinture allacciate? Ah, adesso ci ripensate, vero? Ok, allacciate le cinture e avviate il motore... stock... non parte... ostia... mhhhh l'antifurto inserito!!!

Buon viaggio!

Steve

ST

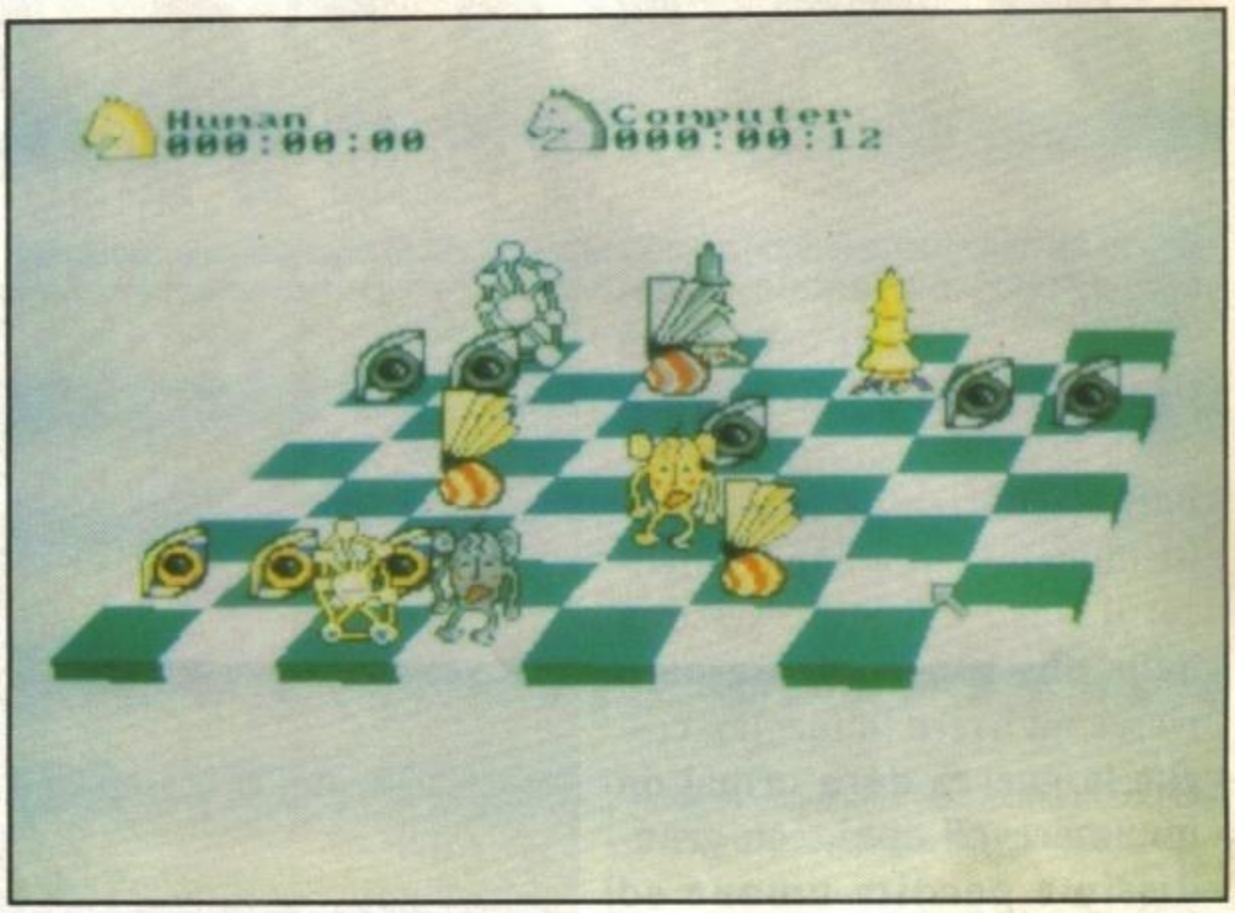
La versione ST di Toyota Celica non si discosta granché da quella Amiga recensita nel numero scorso. Belli i fondali, curati i dettagli (devo davvero ammettere che il tergicristallo sulla neve fa un certo effetto...) e vari, seppur pochi, i percorsi. La voce del navigatore è ben digitalizzata, pessima invece la musica di introduzione. Piuttosto giocabile anche se un po' lento in alcuni punti, Toyota Celica è un buon prodotto, bello per chi ama i dettagli, buono per chi preferisce la giocabilità.

Globale 85%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CHESS CHAMPION 2175



Attenzione, siamo alla quarantesettesima partita tra Karpov e Kasparov per l'assegnazione dell'ambitissimo trofeo di campione del mondo di scacchi! La tensione è altissima: un minimo errore potrebbe costare il titolo a ciascuno dei due sfidanti. Ma ecco... Colpo di scena! Uno dei partecipanti sta tirando fuori dal taschino un computer 'tascabile' e sta caricando Chess Champion 2175! Eh no, mi dispiace, ma così non vale!

Ebbene sì, lo ammetto: quando mi è stato assegnato Chess Champion 2175 da recensire, l'ho accolto con lo stesso scetticismo e con la medesima indifferenza con cui sono solito accogliere qualsiasi trasposizione su computer di giochi di carte, scacchi, othello, backgamonn, dama e chi più ne ha più ne metta. Invece mi è bastato una semplice occhiata allo scarno (parlando di una simulazione scacchistica), ma più che esauriente, manuale per capire che CC 2175 è un vero e proprio frutto di mesi e mesi di studio basati su questa nobile disciplina.
Tanto per cominciare un po' di dati tecnici che interesseranno sicuramente le autorità in materia (di cui il sottoscritto non fa, nel modo più assoluto, parte): Chess 2175 raggiunge un punteggio di oltre 2000 sulla scala ELO, attestandosi su valori mai raggiunti finora da una comune simulazione scacchistica elettronica e venendo superato solo da campioni quali Karpov o Kasparov e dallo stesso autore del programma.

Inoltre messo a confronto con i diretti concorrenti quali Chess Master 2000 o 2100, Colossus Chess X o Psion Chess, CC 2175 ha dato dimostrazione di notevole professionalità sconfiggendo e umiliando le sopracitate simulazioni della Software Toolworks, CDS e Psion. Certo vorrete sapere perché mi sia intrattenuto sulla scheda tecnica di CC 2175 e non abbia minimamente accennato a descrivere il gioco. Beh, il motivo è semplice: per il resto Chess Champion non si discosta molto dai giochi di cui ho parlato poco fa. Grafica semplicistica, tonnellate di opzioni che permettono di scegliere il livello di difficoltà, il tempo massimo a disposizione per effettuare una mossa, la possibilità di barare, di avere suggerimenti e qualche altro scacchiliardo di opzioni apparentemente inutili, ma in realtà indispensabili per la sopravvivenza. L'unico cotillon di questa simulazione apparentemente serissima, impeccabile e invincibile è la possibilità di cambiare i propri pezzi in animali della fattoria con il bue al posto del re, il gallo a quello dell'alfiere oppure in futuristiche pedine disegnate senza alcun dubbio da un designer fuori di testa. Gli schacchi digitali fanno strani effetti...

Simone Crosignani

Amiga

Chess Champion 2175 è il classico esempio di gioco, cui non si sa che globale appioppare: certo, come simulazione è perfetta, ogni mossa è stata studiata e rielaborata milioni e milioni di volte e le opzioni presenti sono numerosissime, ma in fondo si tratta sempre del "solito gioco di scacchi" senza particolari optionals, come accadeva invece per classici quali Battlechess 1 e 2 e con un gruppo di videoutenti, a mio giudizio, davvero ristretto. Proprio per questo se avessi deciso di giudicare Chess Champion 2175 come simulazione scacchistica e non come videogioco gli avrei affibiato un bel 96-97%, mentre in caso contrario il voto sarebbe stato di 65-66%%. Quello che risulta è un bel 81% che dovrebbe accontentare sia i blastatori più incalliti, sia i novelli Kasparov e se non vi va bene nemmeno così non so proprio cosa farci...

Globale 81%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

OCEAN PER AMIGA L.49.000

BATTLE COMMAND

In un mondo, situato all'estremità dell'universo conosciuto, si combattono da tempo ormai immemorabile due superpotenze: il Nord e il Sud. Nessuna delle due superpotenze però riesce ad avere la meglio, così che la guerra dura ormai da innumerevoli anni, con grandissime perdite umane ed economiche. Ma l'ultimo ritrovato della tecnologia militare, il Mauler, forse potrà dare una svolta decisiva alla guerra.

Il Mauler è un super carro armato capace di raggiungere l'incredibile velocità di 150 km/h, e con una grandissima potenza distruttiva. Ci sono quindici missioni, che possono essere affrontate nell'ordine preferito, più una missione segreta finale, che dovrà essere affrontata quando sono state terminate tutte le altre. E' possibile seguire il gioco dall'esterno del carro armato, ma sicuramente la vista migliore è quella del pilota, all'interno. Per guidare il vostro mezzo avete a disposizione la tastiera, il joystick o il mouse, che possono essere utilizzati assieme oppure da soli. Il Mauler è equipaggiato, con un sofisticato quanto indispensabile radar, che permette di rintracciare gli obiettivi oppure i nemici. Ma potete anche potenziare il vostro mezzo con vista all'infrarosso, utile per vedere di notte, super zoom per vedere lontano ed altri gadget ancora. Comunque all'inizio il vostro Mauler è completamente disarmato, e prima di ogni missione dovrete armarlo con quattro armi o altri apparecchi a vostra scelta. Per quanto riguarda le armi, potete utilizzare dei normali proiettili, o anche dei missili di vario genere: per esempio i missili terra-terra "BanShee", che a seconda delle versioni sono in grado di cercare le fonti di calore, oppure di esse-

The Games machine

STAR PLAYER

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

re guidati dal radar. I "Phoenix", terra-aria sono simili ai precedenti, con la differenza che il bersaglio va scelto attraverso l'apposito cursore. Ci sono anche i "Dragonfly" che vengono guidati a distanza. Esistono anche armi meno raffinate, ma non per questo meno efficaci, come il mortaio K40 in grado di colpire un obbiettivo anche se nascosto dietro una collina. Ne esiste anche una versione potenziata, il K90, in grado di sparare proiettili che a metà percorso si dividono in otto proiettili in grado di coprire un arca maggiore. Ma l'arma più potente probabilmente é la bomba a tempo.

Comunque il vostro Mauler può essere equipaggiato anche con armi difensive, come per esempio dei traccianti luminosi che indicano la posizione del nemico. Ma l'arma veramente d'avanguardia, è il laser SLAM, che una volta attivato è in grado di sparare automaticamente con l'unica limitazione di poter seguire un solo bersaglio alla volta, e spara fino a ottanta colpi prima di esaurirsi. Le missioni spaziano dal semplice spara e ammazza, dove l'unico scopo è di ammazzare più nemici possibili, fino a liberare degli ostaggi o scortare un convoglio di camion, ritrovare un satellite o difendere un ponte; e alla fine di ogni missione bisogna raccogliere i bonus che vi vengono lanciati da un elicottero.

C'è anche la possibilità di salvare su disco la partita, e le missioni portate a termine vi daranno la possibilità di scegliere un numero sempre maggiore di armi.

Traduzione di Diego Roversi

Amiga

Le mancanze di Battle Command per quanto riguarda il realismo, sono parzialmente compensate dalla giocabilità e dalla ricca grafica. Lo svolgimento in tempo reale sembra superare i limiti dell'Amiga, e vengono visualizzati un gran numero di poligoni senza che ci sia nessuna apprezzabile diminuzione di velocità. Mi piace molto come è fatto il Stealth Chopper, così come mi piace anche l'A10, ma il mio favorito è l'Apache: è stato stupendo vederlo decollare quando ho attaccato la sua base. Qualche bell'effetto grafico non riesce però a eliminare delle lacune nel realismo in particolare nella guida. Ma quello che mi piace di più di Battle Command è una certa varietà di missioni, in cui non ci si limita a sparare a tutto ciò che si muove, ma vengono richieste anche strategia e astuzia. Le missioni di recupero richiedono pochi scontri con il nemico (almeno così si spera); in un'altra missione dovrete scortare con il vostro Mauler un convoglio che trasporta benzina, e questa volta non dovrete essere voi ad attaccare; mentre nella missione in cui dovete liberare gli ostaggi, un attacco diretto è da evitare se non si vuole rischiare un grosso fallimento. Per ogni missione quindi dovrete preparare una tattica diversa, che sia adeguata alla situazione.

Globale 90%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ORIGIN PER PC L.59.000

THE SAVAG

"Altri scrivono programmi, noi creiamo mondi": conoscete questo orgoglioso motto? Fedele ad esso, la Origin ci catapulta interi eoni indietro nel tempo, per immergerci in un'altra delle sue favolose avventure.

C'era un sogno che passava di continuo nella mente dell'Avatar: era qualcosa che riguardava una valle dimenticata dal tempo e dall'uomo, e c'era anche quella misteriosa donna vestita di pelli animali. E la pietra lunare: era un ricordo della sua ultima avventura in Britannia, ai servigi del saggio Lord British. Nel suo sogno talvolta assurgeva a simbolo di qualcosa... qualcosa il cui significato era perso nei meandri del sogno stesso. Un bel mattino il nostro Avatar decise quindi di recarsi al museo archeologico per interpellare il suo buon amico professor Rafkin; lo trovò in compagnia di un abile e chiassoso giornalista, Jimmy Malone, e mostrò molto più interesse per la pietra che per il sogno. Il prof decise di passare subito ai fatti e iniziò una serie di esperimenti sulla pietra; senonché, sul più bello, ci fu la classica Catastrofica Esplosione che furoreggia in tutti i racconti di scienziati pazzi. Davanti all'allibito trio si formò come per magia una porta lunare nera: era una vecchia conoscenza del nostro Avatar, con la piccola eccezione che il loro colore naturale è il rosso. Il neoapparso oggetto iniziò subito a risucchiarli, e molto in breve i nostri eroi si trovarono in una specie di rada giungla. Fulmineamente, la memoria dell'Avatar si mise in moto, riconoscendo in quella valle - nomata Eodon - la stessa valle che aveva così

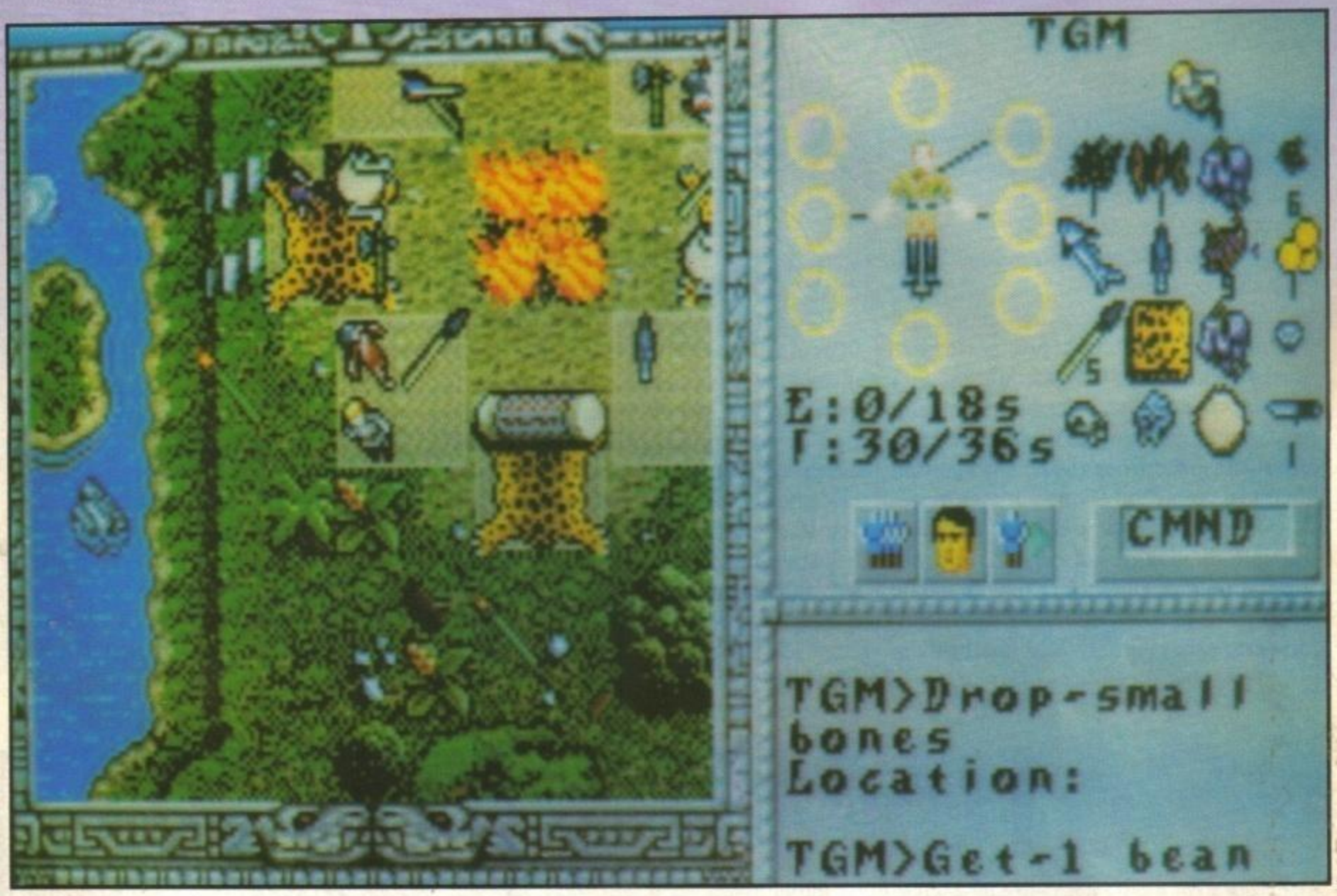
The Games machine

STAR PLAYER

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GE EMPIRE



spesso sognato. Ma c'era qualcosa di terribilmente sbagliato, in quanto sopra le loro teste voleggiava nientemeno che uno pterodattilo: un animale che, almeno teoricamente, sarebbe dovuto essere estinto da qualche milione di anni. Il nostro Avatar calcolò che lo pterodattilo stava per ghermire una preda poco distante da loro, e, incuriosito, si recò in quella direzione. Si trovò quindi davanti alla donna vestita di pelli che aveva sognato, e costei stava per essere "assaggiata" dallo pterodattilo! Non sembrava, invero, averne grande paura: brandì la sua lancia e lanciò un grido di guerra, ma apparve subito chiaro che non avrebbe resistito molto. Mentre Jimmy e Rafkin facevano timidamente capolino, l'Avatar si lanciò addosso all'immondo volatile e cercò di avvinghiarsi a lui per costringerlo a terra. I suoi due amici, con una considerevole presenza di spirito, capirono il suo intento e gli diedero man forte, permettendogli di liberare una mano con cui prese il suo fido coltellaccio. Fu una lotta breve ma sofferta: mentre l'eroico Avatar combatteva la bestiaccia, Rafkin agguantò la donna, che nel frattempo aveva cercato di scappare. Quando tutto fu finito, si scoprì che la sconosciuta era nientemeno che Aiela, principessa della tribù Kurak. Ma ci fu poco spazio per i convenevoli, perchè arrivò un inatteso visitatore: Dardan, capo della tribù Urali e gelosissimo pretendente alla mano di Aiela. Con un gesto aizzò i suoi guerrieri contro il gruppetto, e in men che non si dica il nostro Avatar si trovò a terra privo di sensi, mentre gli altri tre erano catturati e condotti chissà dove.

L'avventura inizia con l'Avatar - che, l'avrete capito, è il vostro alter ego - destantesi faticosamente nella capanna dello sciamano della tribù Kurak. Costui spiega al nostro eroe che Aiela è stata rapita dagli Urali per essere sposata a Dardan, mentre i suoi due amici sono nelle mani di altre due tribù. Voi, quindi, avrete come primo obiettivo il ritrovamento dei tre, e come meta finale il rientro a casa. Questa valle di Eodon è un ben strano luogo: la fauna è costituita prevalentemente da animali preistorici come tirannosauri, triceratopi, stegosauri, tigri dai denti a sciabola e similia, mentre gli abitanti del luogo sembrano discendere dal ceppo razziale delle tribù che popolarono l'America Latina, come indios e aztechi. Il nostro eroe si trova quindi in mezzo a gente (generalmente) socievole, però dovrà fare i conti con questa strana fauna di animali enormi e feroci, avendo solo il suo coltellaccio come arma.

La valle di Eodon è un bacino fluviale chiuso a tutti i lati da insuperabili dirupi: al suo interno trovano posto otto villaggi uniti fra loro da alcuni sentieri.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Non è tutto qui, ovviamente, ma per apprezzare i minimi dettagli di un mondo simile lo si può solo esplorare.
Questa avventura fa parte del ciclo Ultima, nel senso che il personaggio principale è ancora l'Avatar (nei panni di un moderno esploratore), e inoltre l'intero programma sfrutta l'interfaccia utente di Ultima 6, a sua volta similare a quella di Times of lore. In pratica, sul video trovano posto la finestra visiva principale, che mostra una visuale angolata dall'alto, una barra di icone, l'area di stato dei personaggi e il riquadro dei dialoghi. Lo stile Ultima non è cambiato e lo ritroviamo qui in tutta la sua gloria: questa è un'avventura basata molto sul dialogo con altri personaggi e sull'esplorazione del (vasto) mondo di Eodon. L'interfaccia utente è stata concepita per essere gestita abbastanza comodamente da mouse, mentre usare la tastiera risulta più macchinoso e meno rapido, dovendo costituie un surrogato di un sistema "punta e premi".
Il nostro Avatar avrà come compagno iniziale di viaggio un certo Triolo, un Kurak in grado di lanciare magie - ce ne sono nove in tutto, ottenibili sacrificando certe erbe a certi teschi che bisogna avere con sè - che potranno rivelarsi preziose in caso di incontri poco graditi (specie con i serpenti, e sto cominciando a parlare troppo). Possono essere aggiunti all'Avatar fino a sei altri personaggi incontrati nel corso dell'avventura, e esplorando Eodon è possibile trovare armi per tutti o cibo, quest'ultimo vitale per recuperare durante il sonno i punti danni persi. Non mancano, ovviamente, altri oggetti. Concludo.- come sempre - con note sulla configurazione: il gioco richiede assolutamente 640 K, e per avere la colonna sonora con le schede musicali occorrono altri 128 K di memoria espansa (NON estesa, attenzione!). Le schede grafiche previste sono EGA, VGA, MCGA e TGA: ancora una volta nulla da fare per le schede più vecchie tipo CGA e HGA. Per poter giocare ad una velocità decente serve almeno un PC 286 da 10 MHz e il disco rigido, visto che il programma interamente scompattato (è possibile lasciare la grafica compattata per occupare meno spazio a scapito della velocità di gioco) occupa circa 5 Mb. Come già detto, si può comandare con il mouse o la tastiera.

PC

Come tutti i giochi Origin, è una avventura di vaste dimensioni e di grande profondità che merita di essere vissuta. Il suo unico vero difetto sta (come succede sempre più spesso in questi megagiochi) nella configurazione minima, che in fondo non è così gravosa; per il resto lo scheletro del gioco gode di una solidità a prova di bomba, come è consuetudine di casa Origin. Altri difettucci possono essere cercati nell'interfaccia utente, che non è eccezionale e non lo è mai stata; buona, ma nulla in più. Ancora, è un po' limitativo avere un'unica posizione di salvataggio, quella valida. Per quello che invece riguarda la qualità dell'investimento, con la Origin si va sul sicuro: il genere potrà non piacere a tutti, ma gli estimatori troveranno un vasto mondo che li terrà impegnati molto a lungo.

Globale 92%

SoftMail

Il n° 1 della vendita per corrispondenza di programmi originali per computers

Questa è solo una lista parziale:
per avere il catalogo a colori gratuitamente e senza impegno telefona al n° 031/300.174

• tutti i prezzi sono comprensivi di IVA • tutti i nostri prodotti sono rigorosamente originali • le spedizioni per oltre 150.000 lire sono inviate con corriere nazionale (ricordate di segnalarci il vostro numero di telefono) • l'addebito sulle carte di credito viene effettuato solo al momento della spedizione •

Accessori

Drive est. Amiga	299.000
Passante con switch, track LED	
Espansione 512kb A500	199.000
Clock, calendario e interruttore	
Interfaccia MIDI 500/2000	49.000
Joy. Icontroller IBM	119.000
Joy. Tac 50	39.000
Mouse economico Amiga	59.000

Vasta scelta di Clue Books

Amiga

A-10 tank killer	79.000
***AD&D**: tutta la serie*	*tel.*
AMOS 1.2	125.000
Ancient battles	39.000
Bridge player 2150	65.000
Buck Rogers	79.000
Canton °	tel.
Captive *	45.000
Chaos strikes back (1Mb)	49.000
Chase hq II (s.c.i.)	29.000
Chessmaster 2100 (1Mb)	59.000
C1-text v3.0 °	89.000
Dick Tracy *	45.000
Dragon's lair II: timewarp	89.000
Front line	29.000
Gazza II *	29.000
Golden axe *	49.000
Harpoon (1Mb)	59.000
Immortal (1Mb)	59.000
Jet instrumental trainer	150.000
Kick off II: final whistle *	29.000
Lupo Alberto °	29.000
Mig-29 fulcrum	59.000
Neverending story II °	39.000
Over the net °	29.000
Paperino impara l'alfabeto°	39.000
Personal font maker °	99.000
Profezia °	20.000
Robocop 2 *	29.000
Speedball II	49.000
Strider II *	29.000
Supremacy	59.000
Team yankee *	49.000
Teenage mutant ... *	29.000
The amazing Spiderman *	29.000
The animation studio *	235.000
Typhoon of steel (1Mb)	69.000
Total recall	29.000
Ums II (1mb) *	69.000
Virus killer 3.1 °	39.000
War game constr. set	69.000
Wolfpack (1mb)	59.000
World of flight	tel.
Wrath of the demon	65.000

Amstrad CPC (Cartuccia)

Chase hq II (s.c.i.)	69.000
Operation thunderbolt	69.000
Robocop 2 *	69.000

CBM 64/128 (Disco)

Buck Rogers	59.000
Creatures *	25.000
Dick Tracy *	25.000
Dragon breed	25.000
Gazza II *	25.000
Golden axe *	25.000
Line of fire *	25.000
Neverending story II *	25.000
Paperino impara l'alfabeto°	25.000
The amazing Spiderman *	25.000
Total recall	25.000
Ultima VI	tel.

CBM 64/128 (Cartuccia)

Chase hq II (s.c.i.)	69.000
Robocop 2 *	69.000
Shadow of the beast	69.000
Wrath of the demon	tel.

Ms/Dos (Disco 3")

***AD&D**: tutta la serie*	*tel.*
Aircraft & scenery designer	99.000
Air transport pilot	tel.
Centurion	59.000
Dick Tracy *	45.000
Dragons breath °	59.000
Elvira	69.000
Gazza II *	tel.
Gunboat	69.000
Kick off II *	49.000
King quest V (vga/drive HD)	99.000
Knights of the sky	89.000
Life & death II	49.000
Lightspeed	89.000
Paperino impara l'alfabeto°	39.000
Renegade L: interceptor *	79.000
Soccer challenge *	59.000
Sorceresr get all...	99.000
Team yankee *	59.000
The amazing Spiderman *	29.000
Ums II *	79.000
Wing commander	59.000

Per le versioni da 5" telefonare

Ms/Dos (Disco 3&5)

***AdLib**: tutta la serie*	*tel.*
Das boot	59.000
Instrument flight trainer	179.000
King quest V (ega)	95.000
Mig-29 fulcrum	59.000
Over the net °	39.000
Red Baron (vga)	89.000
Test drive III	99.000
4d sports driving *	59.000

Buono d'ordine da inviare a:
Lago divisione SoftMail, Via Napoleona 16, 22100 Como
Tel. (031) 30.01.74, Fax (031) 30.02.14
SI, desidero ricevere i seguenti articoli:

Titolo del programma	C/D	Computer	Prezzo

TGM Spese di spedizione Lit. 6.000
ORDINE MINIMO LIT.25.000 (SPESE ESCLUSE) TOTALE LIT.

☐ Pagherò al postino in contrassegno
Addebitate l'importo sulla mia: ☐ CartaSì ☐ MasterCard ☐ VISA ☐

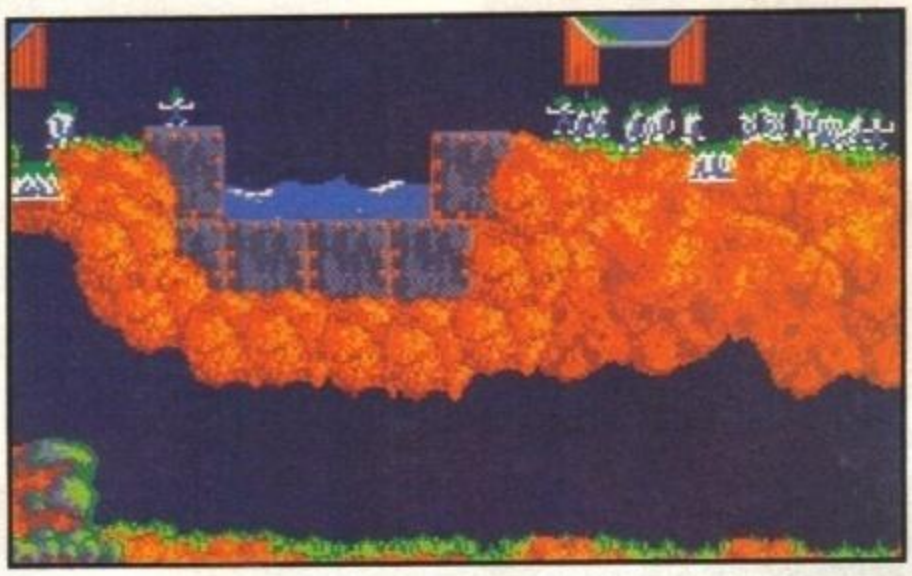
Numero _____ scad. _____
Cognome e nome _____
Indirizzo _____ Nr. _____
CAP _____ Città _____ Pv _____ Tel. _____
FIRMA (Se minorenne quella di un genitore)
Verranno evasi SOLO gli ordini firmati _____

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LEMMINGS

"Lemming: genere di roditori topiformi della sottofamiglia delle Arvicole, dal corpo tozzo, coda corta, testa grossa, occhi e orecchi piccoli..." Ma sono impazziti alla Psygnosis? Fanno dei giochi che hanno per protagonisti dei topi? Mah, stiamo un po' a vedere...



Come ho accennato nell'introduzione i Lemmings sono dei roditori: ciò che non ho detto, ma che probabilmente conoscerete senz'altro se avete delle minime basi scientifiche, è il fatto che questi animaletti migrino molto spesso in gruppi compatti uno dietro all'altro e che non si fermino di fronte a nessun ostacolo naturale, sia esso un lago, un precipizio o un vulcano, andando evidentemente molto spesso incontro a vere e proprie stragi. E nel mondo simulato della Psygnosis di precipizi ce ne sono a iosa e caderci dentro è molto facile!

Ogni Lemming inizia la partita come un normale camminatore, ossia continua a camminare imperterrito fino a quando non incontra un ostacolo, nel cui caso rimbalza, si gira e riprende a camminare come se niente fosse. Inutile dire che se al posto di un normale ostacolo prende posto una buca, o qualcosa di peggio, il povero roditore ci cade in pieno nella maniera più naturale possibile! Ed è proprio qui che entrate in scena voi: mediante l'utilizzo di un pointer dovete cliccare di volta in volta su un lemming diverso e assegnarli una funzione particolare, che può essere quella di costruire un ponte, una buca, di scalare un muro, in modo tale di facilitare il cammino del branco e di permettere all'intero gruppo di giungere alla fine del livello incolume. Beh, per dirla franca, qualche lemming deve rimetterci le penne per la salvezza del popolo intero, ma quel che è importante è riuscire a salvare una percentuale di animaletti maggiore o, al limite, uguale a quella indicata all'inizio di ogni livello. Solo così potrete accedere allo schermo successivo, pieno zeppo di nuovi, tremendi e imprevedibili ostacoli.

Naturalmente è disponibile anche il modo a due giocatori, in cui vigono le classiche leggi del football australiano: la regola è che non ci sono regole. Potete infatti far esplodere i lemmings dell'avversario, farli precipitare nella lava o, meglio ancora, farli arrivare nella vostra base, guadagnando così un sacco di punti alla faccia del vostro nemico. Alla fine viene stilata una percentuale che indica il numero di roditori "ospitati" e l'ammontare di quelli del proprio avversario "rapiti". Ma come si fa a sapere se un lemming è mio o del mio nemico? E' semplice gli uni hanno un bel completino blu e capelli verde, gli altri l'opposto con una bella capigliatura blu, alla giapponese.

Particolarmente esilarante è l'opzione di reset, nel qual caso tutti i poveri topolini si trasformano in autentiche bombe viventi con tanto di timer sulla testa e prima di morire, in una fragorosa esplosione, si mettono le mani sulla capoccia e lanciano un acutissimo "Oh no!" che dovrebbe forse impietosire, ma che ha assolutamente l'effetto contrario, facendo schiattare dalle risate, trasformando molto spesso le partite in "gare di reset" per il solo gusto di vedere questi poveri animaletti esplodere!

Ah, quasi dimenticavo: al termine di ogni livello viene fornita una password che permette di iniziare le partite future dallo schermo raggiunto senza bisogno alcuno di stare a dannarsi per superare anche le prime difficoltà. E credetemi, Lemmings propone tanti, tanti, tantissimi enigmi, apparentemente impossibili da risolvere, ma in realtà elementari.

Non aggiungo nient'altro perciò dovete recarvi IMMEDIATAMENTE dal vostro negoziante di fiducia e comprare Lemmings: questo è, senza dubbio, il gioco dell'anno 1991! Certo, non ve lo regalano, ma considerando il rapporto qualità/prezzo, cosa sono poche lire di fronte a un gioco che appassionerà per ore e ore senza mai stancarvi? Lo ripeto, a costo di sembrare ripetitivo: compratelo!

Simone Crosignani

Amiga

ECCEZIONALE!!! Questo gioco è ECCEZIONALE! Ho sempre avuto una gran stima dei programmatori della Psygnosis, ma finora ho ritenuto che mettessero troppo poco impegno nel game design e nello studio della giocabilità. Beh, questo Lemmings mi smentisce nella maniera più completa: Lemmings è il videogame più originale che sia mai uscito dai tempi di Pac Man! E' divertente, giocabile, ha più di cento livelli quindi ha pure un fattore longevità elevatissimo: cosa volete di più? Grafica e sonoro ben realizzati? Ma ragazzi stiamo parlando della Psygnosis, la software house per eccellenza: non dimentichiamo inoltre che gli autori di Lemming sono i famigerati programmatori della DMA Design, autori dello splendido Menace e dell'incredibile Blood Money! DOVETE COMPRARLO ASSOLUTAMEMTE! E' magnifico...

Globale 98%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GALACTI

10 g come forza di gravità, 450 gradi centigradi in superficie e 30.000 km di diametro all'equatore sono la carta d'identità di un pianeta nomato Ether, sito nell'omonimo sistema avente quale sole una stella biancazzurra di tipo A.

I miei lettori che sanno qualcosina di astronomia, non avranno difficoltà per capire che un sole di tipo A non è davvero la base migliore per un sistema solare abitabile, eppure questo forno crematorio di Ether risulta esere un pianeta ampiamente abitato e colonizzato. Follia pura, potreste dire voi; $oldi $oldi $oldi, correggo io. Ether ha una caratteristica davvero impressionante: una fauna di stampo preistorico altamente prolifica - anche se i singoli animali godono di vita relativamente effimera - che costituisce un patrimonio ecologico e scientifico ineguagliato in tutto l'universo (unico problema: che cosa fare degli scienziati liquefatti?). Naturalmente sarebbe impensabile per una forma di vita basata sul carbonio, come noi redattori e voi lettori, pensare di resistere più di pochi millisecondi su tale pianeta senza trasformarsi in carbonio - meglio: carbone - senza vita. I soliti scienziati hanno quindi risolto il problema incapsulando tutti dentro veicoli personali atermici con aria condizionatissima, acqua ghiacciata corrente e ventilatore a 80.000 giri (sono obbligatorie le cinture di sicurezza per resistere a un simile tornado). Questi mezzi sono detti "formec" - contrazione di forza meccanica - e costituiscono praticamente un indispensabile bozzolo vitale per quei masochisti di etheriani. Sono in grado anche di fornire una limitata potenza di combattimento e sono impervi agli attacchi di Napoleone (cioè buona parte) della fauna Etheriana. Attenzione: buona parte non vuol dire tutti!

Il vero problema di Ether sta nella guerra civile che sta coprendo di sangue tutto il pianeta: a quanto risulta, cominciò circa tre anni fa quando un certo Voltar fece leva sull'attuale malcontento per creare disordini a tutto spiano, riuscendo anche ad annettere parecchi etheriani alla sua causa. La sua politica è assolutamente suicida, in quanto Voltar ha attualmente assunto il potere su un pianeta che dipende totalmente dall'esterno, e quindi dall'Impero galattico a cui si è ribellato. Nonostante tutto questo raccoglie ampi consensi tra i pragmatici ethetheriani, e quindi non stupisce che le autorità imperiali abbiano deciso di vederci chiaro.

Tintori
SOFTWARE HOUSE
VIA BROSETA,1 BERGAMO
TEL. 035-248623
Commodore
ATARI
SOFT center
COMPATIBILI IBM
AMIGA
SEGA
NOVITA'
Vendita per corrispondenza

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

C EMPIRE

Voi entrate in scena adesso, nei panni di uno 007 galattico che per l'occasione sfrutta una tranquilla copertura da giornalista ("Mi chiamo Post, Ted Post"). Il vostro scopo è indagare su questa faccenduola cercando di non "bruciarsi" (gergo spionesco per "farsi smascherare") e di mantenere segreta la missione. Il nostro 008 e 1/2 - e così ho demolito anche Fellini - una volta su Ether può parlare con la gente del luogo cercando informazioni, esplorare il pianeta e cercare moduli aggiuntivi per il suo formec quali armi, radar, ossigeno e via dicendo. L'intero gioco si svolge in 3D solido con visuale soggettiva da dentro il formec, e sono previste diverse opzioni grafiche (poco utili, leggete i commenti) per cambiare certi parametri della grafica. Le fasi di dialogo con gli etheriani vi mostrano il volto del vostro interlocutore composto da poligoni animati, e dovete scegliere ad ogni frase l'atteggiamento da tenere (triste, allegro, aggressivo, ecc.). I personaggi ricordano i precedenti incontri con voi, e quindi potrebbero rifiutarsi di parlarvi se siete stati troppo aggressivi. Galactic empire richiede 512K per CGA, HGA, EGA e VGA 16 colori, mentre ne esige 640 per TGA e MCGA 256 colori. Si puo' giocare con mouse o tastiera, e la versione provata era su 3 dischi da 5,25".

William Baldaccini

Amiga

La versione Amiga è graficamente una via di mezzo tra le versioni PC EGA e MCGA - di discreto livello, quindi - e il gioco è identico presentando le stesse limitazioni, per cui leggete pure l'altro commento. Il fattore più irritante è la velocità relativamente bassa in omaggio al perenne mancato uso del coprocessore grafico; ci sono anche meno figure sul video della versione PC. Resta il fatto che questo gioco non ha molto senso nemmeno su un veloce PC MCGA, e sul gioiello di casa Commodore è soltanto una mancata promessa.

Globale 48%

PC

La mia impressione è di un certo squilibrio, perchè sono stati più curati i particolari meno importanti ai fini del gioco - come l'ambientazione - lasciando la giocabilità vera e propria ad un livello abbastanza irritante. Ad esempio, tutte le varie opzioni grafiche vi permettono di sottrarre grafica a beneficio dei PC lumacosi, ma non servono per aumentare la distanza a cui gli oggeti diventano visibili: più sono piccoli, più vi dovete avvicinare per vederli, con la tragica conseguenza che ne perderete buona parte perchè vi sembrerà di non avere nulla attorno a voi. La routine grafica ha anche altre magagne, e in definitiva non è certo molto veloce. Inoltre, le personalità degli etheriani sono troppo spiccate: fanno quello che vogliono, e questo non farà certo bene ai vostri dialoghi. Gli scambi di oggetti saranno generalmente svantaggiosi, e i dialoghi sono "rettilinei", nel senso che gli argomenti sono già fissati. Peccato, quindi: è un gioco che sembra valido per un osservatore superficiale, ha begli effetti grafici e usa la MCGA 256 colori, ma sul piano della semplice giocabilità è davvero scoraggiante.

Globale 55%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

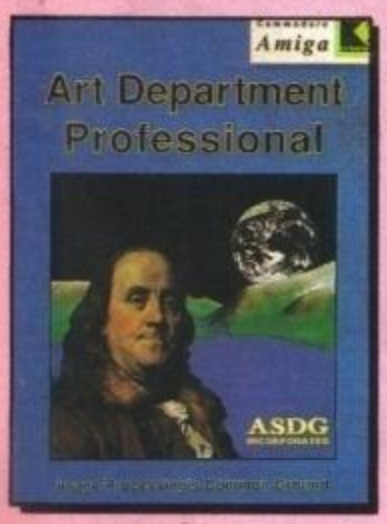
Telefono
Fax
Posta

ALEX COMPUTERS
Mail Service

TUTTA ITALIA
CONSEGNA IN 24-36 ORE
MERCE A MAGAZZINO

AMIGA
PROFESSIONALI

3 DEMON	160.000
3 D CAD AMIGA	182.000
A CAD TRANSLATOR	299.000
A-MAX MACINTOSH EMULATOR	300.000
A-MAX ROM 128 Kb	345.000
A-MAX DRIVE	495.000
A TALK III	160.000
AC/BASIC	295.000
AC/FORTLAN	432.000
AEGIS ANIMAGIC	150.000
AEGIS AUDIOMASTER II	150.000
AEGIS DRAW 2000	400.000
AEGIS DRAW PLUS	279.000
AEGIS LIGHT CAMERA ACTION	135.000
AEGIS MODELLER 3D	152.000
AEGIS SONIX 2.01	139.000
AEGIS VIDEOSCAPE 3D	290.000
AEGIS VIDEOTITLES	225.000
ALGEBRA	69.000
AMIGA DRIVA AGLINEAMENT	82.000
AMIGA DOS EXPRESS	54.000
AMIGA DOS TOOLBOX	99.000
AMIKIT	69.000
AMIFONTS I	79.000
AMIFONTS II	79.000
AMOS	145.000
ANALIZE 2.0	155.000
ANIMATE 3D PAL	255.000
ANIMATOR EDITOR	90.000
ANIMATOR EFFECT	79.000
ANIMATOR FLIPPER	79.000
ANIMATOR MULTIPLANE	137.000
ANIMATOR ROTOSCOPE	120.000
ANIMATOR STAND	79.000
ANIMATION STATION	155.000
ANIMATION APPRENTICE	445.000
ANIMOTION	155.000
AREXX LENGUAGE	85.000
▶ **ART DEPARTMENT PROFESSIONAL**	**399.000**
B.A.D. DISK OPTIMIZER	85.000
BBS PC	230.000
BENCHMARK MODULA 2	330.000
BENCHMARK C LENGUAGE	135.000
BENCHMARK IFF IMAGE LIBRARY	135.000



BENCHMARK SAMPLE LIBRARY	159.000
BOOT CHAMP.	69.000
BOOT MAKER 1.2	30.000
BROADCAST TITLER 2	525.000
BUTCHER 2.0	69.000
C ZAR	287.000
C VIEW 1	79.000
C VIEW 2	79.000
CALCULUS	79.000
CALIGARI PROFESSIONAL	3.100.000
CALIGARI CONSUMER	359.000
CALLIGRAPHER	195.000
CALLIGRAPHER FONT 1,2,3,4	135.000
CHROMAP	170.000
CHROMAPAINT	110.000
CLI MATE 1.2	69.000
CLI TOOL 1.0	39.000
CYNIUS ED PROFESSIONAL	159.000
DATARETRIVE	129.000
DATARETRIVE PRO	449.000
DELUXA PAINT HELP	59.000
DELUXE PHOTLAB	240.000
DELUXE PRINT II	135.000
DELUXE PRODUCTION	329.000
DESCARTES	59.000
DESIGN DB BUSINESS	99.000
DESIGN DB HOME	69.000
DESIGNSAURUS	85.000
DIGI PAINT 3	149.000
DIGI VIEW 4.0 GOLD	300.000
DIGI VIEW COLOR FILTER MOTOR	115.000
DIGI VIEW GENDER CHANGER	36.000
DIGI WORKS 3D	189.000
DIRECTOR THE	109.000
DIRECTOR THE TOOLKIT	69.000
DISK MASTER	85.000
DISK MECHANIC	137.000
DISK-2-DISK	85.000
DISK WIK	85.000
DOS LAB	49.000
DOS-2-DOS	89.000
DOUG'S MATH ACQUARIUM LIBRARY	122.000
DOUG'S COLOR COMM.	59.000
DOUG'S MATH ACQUARIUM	35.000
DR. TERM PROFESSIONAL	115.000
DRIVE ALIGNMENT KIT	82.000
DSM DISASSEMBLER	109.000
DINAMIC CAD	748.000
EXCELLENCE!	450.000
EXPRESS COPY	75.000

FANCY 3D FONTS SCULPT ANIM	122.000
FANCY 3D FONTS TURBO SILVER	122.000
FANTAVISION	95.000
FONT SET 1	60.000
FONT WORKS	155.000
FONT & BORDER	59.000
G.O.M.F. 3.0	89.000
G.O.M.F. BUTTON	114.000
GALLERY 3D	129.000
GD DESKTOP BUDGET	110.000
GD DYNAMIC DRUMS	129.000
GD PAGESETTER	79.000
GD PAGESETTER FONTS1	29.000
GD PAGESETTER GOLD SPELL	77.000

GD PAGESETTER LASER SCRIPT	77.000
GD PROFESSIONAL DRAW	250.000
GD PROFESSIONAL PAGE	570.000
GD PROFESSIONAL PAGE TEMP	95.000
GD SOUND OASIS	159.000
GD STRUCTURED CLIP ART	69.000
GD TRANSCRIPT	109.000
GFA ASSEMBLER	119.000
GFA BASIC INTERPRETER 3.51	211.000
GFA BASIC COMPILER 3.52	79.000
GRAFIC STUDIO	99.000
HAICALC	95.000
HAMANDEL	67.000
HARD DRIVE BACKUP	135.000
HISOFT BASIC COMPILER 1.0	169.000
HOME BUILDERCHOICE	135.000
HOME BUILDER PRINT	574.000
HOME DESIGN CAD	300.000
ICON PAINT	149.000
INTERCHANGE	85.000
INTERCHANGE 3D OBJETC	39.000
INTERCHANGE FORM IN FLIGHT	39.000
INTERCHANGE TURBO SILVER	59.000
INTERFONTS 3D DESIGNER	180.000
J-FORTH	279.000
KARA FONTS	125.000
KEY TO -C-	59.000
LASER PLOT 1.2	79.000
LASER PRINT 1.2	139.000
LASER UP FONTS 1	67.000
LASER UP UTILITY VOL. 1	67.000
LASERSCRIPT	79.000
LATTICE C + +	645.000
LATTICE C COMPILER 5.11	465.000
LOGIC WORKS 2.0	439.000
M	300.000
M2 MODULA 2 V3.2	310.000
M2 DEBUGGER	189.000
M2 MATH TREASURE	89.000
MAC-2-DOS	205.000

NEWS

AMIGA LOGO	139.000
3D PROFESSIONAL	650.000
GD PROFESSIONAL DRAW 2.0	269.000
CAN DO	205.000
PROMOTION	115.000
THE ANIMATION STUDIO	245.000
IMAGINE	420.000

MANX	59.000
MANX ATZEC C COMPLETE DEV SYST.	725.000
MANX ATZEC C DEVELOPER 3.6	370.000
MANX ATZEC C PROFESSIONAL 3.6	370.000
MANX LIBRARY'SSOURCES	446.000
MANX SOURCER LEVEL DEBUGGER	188.000
MARAUDER II	69.000
MASTER FONTS 3D VOLUME 1	65.000
MASTERPICE FONTS	340.000
MATH TALK	69.000
MATH TALK FRACTION	69.000
MAXIPLAN	220.000
MAXIPLAN PLUS	290.000
MICROFICHE FILER PLUS	260.000
MIDI MAGIC	225.000
MIDI VU DESKTOP MUSIC	69.000
MUSIC STUDIO	93.000
MY PAINT	79.000
ONLINE!	107.000
ONLINE PLATINUM!	152.000
ORGANIZE	124.000
PAGE FLIPPER PLUS F/X	239.000
PAGE FLIPPER 3D (PAL)	239.000
PAGE RENDER 3D	239.000
PAGE STREAM 2.0	310.000
▶ **PAGE STREAM 2.1**	**399.000**
PAGE STREAM FONTS 1.16	59.000
PAGE STREAM FONTS POSCRIPT A-B-C	59.000
PEN PAL	226.000
PIC MAGIC 250 CLP ART 10 DISHI	159.000
PICTIONARI	75.000
PIXOUND	125.000
PLANETARIUM	110.000
POWER WINDOW 2.5	145.000
PRECALCULUS	79.000
PRINT MASTER PLUS	69.000
PRINT MASTER ART. 1-2-3	49.000
PRINT MASTER FONTS & BORDER	59.000
PRO BOARD	720.000
PRO ED	49.000
PRO FONTS 1-2	59.000
PRO NET	720.000
PRO STUDIO	230.000

PRO VIDEO CGI (PAL)	350.000
PRO VIDEO PLUS (PAL)	480.000
PRO VIDEO FONTS 1-2-3	196.000
PRO WRITE	189.000
PROBABILITY TEORY	99.000
PROJECT D	85.000
PUBBLISHER THE	275.000
SCRIBBLE!	122.000
SCRIBBLE PLATINUM!	226.000
SCULPT 3D XL	255.000
SCULPT ANIMATE 4D	790.000
SCULPT ANIMATE 4D JR.	235.000
SOUND SAMPLER NORDSTER	81.000
SOUND SCAPE UTILITY 1/2	84.000
SUPERBASE 2	204.000
SYNTHIA	159.000
SYNTHIA PROFESSIONAL	575.000
TDI MODULA 2	450.000
TDI MODULA 2 DEVELOPER	226.000
TDI MODULA 2 REGULA	152.000
TRIGONOMETRY	79.000
TURBO PRINT	79.000
TURBO SILVER 3.0	295.000
TURBO SILVER CONVERTER.	59.000
TV SHOW	149.000
TV TEXT	149.000
TX ED PLUS	104.000
ULTIMATE SOUND TRAKER	73.000
V.I.P.	89.000
VIDEO EFFECTS 3D	349.000
VIDEO FONTS	79.000
WHO WHAT WHERE WHEN	149.000
WINDOW PRINT 2	52.000
WORD MASTER	85.000
WORKS PLATINUM!	439.000
WORLDATLAS	89.000
WSHELL	79.000
X-CAD DESIGNER	225.000
X-CAD PROFESSIONAL	725.000
X-COPY II	39.000
X-COPY II + HARDWARE	59.000
ZOETROPEV 1.1	220.000
ZUMA FONTS 1-2-3-4	59.000

GAME BOY

ALLEYWAY	50.000
AMAZINING PENGUIN	60.000
BASEBALL	50.000
BATMAN	60.000
BOXING	55.000
BOXXLE	58.000
BUBBLE GHOST	55.000
BUGS BUNNY	50.000
CHASE HQ	60.000
DOUBLE DRAGON	60.000
DR. MARIO	60.000
DUCK TALES	60.000
FIRST OF THE N STAR	60.000
FORTRESS OF FEAR	50.000
GHOSTBUSTERS II	55.000
GODZILLA	60.000
GOLF	50.000
LOCK'IN'CHASE	40.000
MARIO LAND	55.000
MERCENARY FORCE	60.000
MOTOCROSS MANIACS	50.000
NEMESIS	55.000
NINJA BOY	60.000
PENGUIN WARS	50.000
POPEYE	60.000
POWER RACER	60.000
QIX	50.000
ROBOCOP	55.000
SNOOPY'S MAGIC SHOW	55.000
SPIDERMAN	50.000
SUPER MARIO LAND	50.000
TASMANIA STORY	58.000
TENNIS	50.000
CONSOLE GAME BOY	169.000

SUPRA SUPRA SUPRA SUPRA SUPRA

ESPANSIONE 512Kb		Espansione 512k con clock	150.000
ESPANSIONE RX 1/8 Mb con 1Mb		Espansione esterna da 1 a 8 Mb	330.000
HD 20 Mb A500 con 512 Kb		Hd con meccanica Conner e 512k	1.050.000
HD 20 Mb A500 con 2 Mb		Hd con meccanica Conner e 2 Mb	1.150.000
HD 40 Mb A500 con 512 Kb		Hd con meccanica Conner e 512k	1.250.000
HD 40 Mb A500 con 2 Mb		Hd con meccanica Conner e 2 Mb	1.400.000
HD 52 Mb A500 con 2 Mb		Hd con meccanica Conner e 2 Mb	1.680.000
HD 105 Mb A500 con 512 Kb		Hd con meccanica Conner e 512k	2.040.000
HD 105 Mb A500 con 2 Mb		Hd con meccanica Conner e 2 Mb	2.170.000
HD 44 Mb REMOVIBLE A500 SCSI		Hd removibile	1.650.000
HD 40 Mb A1000		Hd con meccanica Conner	1.420.000
HD 105 Mb A1000		Hd con meccanica Conner	2.120.000
SUPRAMODEM 2400 EXT.		Modem 2400 esterno per A500/2000	290.000
SUPRAMODEM 2400 INT.		Modem 2400 interno per A500/2000	290.000
SUPRAMODEM 2400 PLUS EXT.		Modem 2400 con correzione	419.000
SUPRAMODEM 9600 PLUS EXT.		Modem 9600 con correzione	1.260.000
HD 40 Mb SCSI A2000		Hard card	980.000
HD 52 Mb SCSI A2000		Hard card	1.050.000
HD 105 Mb SCSI A2000		Hard card	1.730.000
HD 44 Mb REMOVIBLE A2000 SCSI		Hd removibile	1.650.000
SCSI INTERFACE A2000		Interfaccia SCSI con alloggiamento	265.000
SUPRARAM 0/8 Mb		Espansione A2000/3000	270.000
SUPRARAM 2/8 Mb		Espansione A2000/3000	499.000
SUPRARAM 4/8 Mb		Espansione A2000/3000	730.000
SUPRARAM 6/8 Mb		Espansione A2000/3000	965.000
SUPRARAM 8/8 Mb		Espansione A2000/3000	1.200.000
CARTUCCIA 44 Mb per REMOVIBLE		Cartuccia 44 Mb	259.000

PUOI ORDINARE:

TEL:
011/7730184
011/4033529

FAX 24 ore su 24:
011/7730184

POSTA:
ALEX Mail Service
C.so Francia 333/4
10142 Torino TO

VIDEON III AMIGA L. 529.000
Digitalizzazione video 4096 colori in HI-RES
VIDEON III PC L. 660.000
Digitalizzazione video PC

http://www.oldgamesitalia.net/
r motivi di spazio non possiamo pubblicare tutti i titoli a listi
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Telefono
Fax
Posta

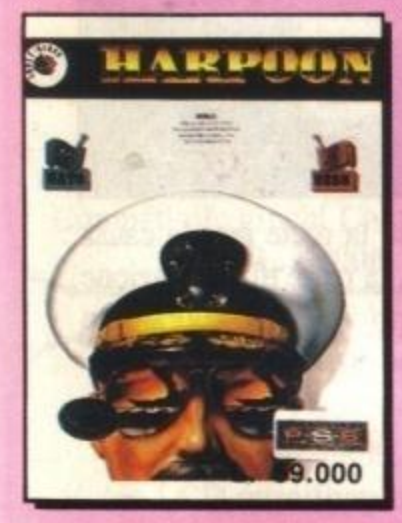
ALEX COMPUTERS
Mail Service

TUTTA ITALIA
CONSEGNA IN 24-36 ORE
MERCE A MAGAZZINO

AMIGA

ARCADE

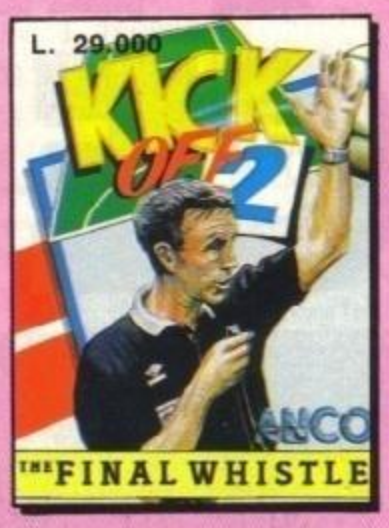
1ST PERSON PINBALL	39.000
AMEGAS	15.000
ANARCHY	29.000
AFTER THE WAR	18.000
BADLANDS	29.000
BACK TO FUTURE II	49.000
BACKLASH	15.000
BLACK TIGER	29.000
BLOCK-OUT	59.000
BOMBER BOB	29.000
▸ **BUBBLE BOBBLE**	**29.000**
CADAVER	49.000
CAPTIVE	59.000
▸ **CAR VUP**	**29.000**
▸ **CHASE HQ II**	**29.000**
CYBERWORLD	29.000
▸ **DEATHTRAP**	**49.000**
▸ **DICK TRACY**	**49.000**
▸ **DRAGONS LAIR II**	**99.000**
DRAGON'S LAIT	109.000
DOMINATION	39.000
EDITION ONE	49.000
ESCAPE FROM SING. C	99.000
▸ **ESWAT**	**29.000**
GHOSTS'N GOBLINS 1 MB	29.000
GOLD OF THE AZTEC	29.000
▸ **GOLDEN AXE**	**29.000**
▸ **GREMLINS II**	**39.000**
HOLLYWOOD POKER PRO	52.000
INFESTATION	38.000
HEROES	49.000
▸ **LINE OF FIRE**	**29.000**
▸ **LOOPZ**	**49.000**
▸ **LUPO ALBERTO**	**29.000**
MIDNIGHT RESISTANCE	29.000
MR. DO RUN RUN	39.000
▸ **NARC**	**29.000**
NEW YORK WARRIOR	29.000
NIGHT HUNTER	49.000
NINJA SPIRIT	49.000
OFF-ROAD RACING	29.000
▸ **PANG**	**29.000**
PERSIAN GULF INFERNO	39.000
PLATINUM	49.000



▸ **PRINCE OF PERSIA**	**49.000**
▸ **PUFFY'S SAGA**	**29.000**
RESOLUTION 101	29.000
RICK DANGEROUS II	49.000
▸ **ROBOCOP II**	**29.000**
ROTOX	29.000
SATAN	29.000
SHADOW OF THE BEAST II	69.000
SLY SPY SECRET AGENT	29.000
SPACE ACE	99.000
SPELLBOUND	29.000
▸ **SPIDER MAN**	**39.000**
▸ **STRIDER II**	**29.000**
STRYX	29.000
▸ **S.T.U.N. RUNNER**	**29.000**
TEAM SUZUKI	TELEF.
▸ **TETRIS III**	**49.000**
▸ **THE AMAZING SPIDERMAN**	**39.000**
THE FINAL BATTLE	49.000
THE NEVER ENDING ST. II	TELEF.
THE KILLING GAME SHOW	49.000
THE PREMIER COLLECTION	39.000
THE SPY WHO LOVED ME	29.000
▸ **THE WRATH OF DEMON**	**69.000**
TOTAL RECALL	29.000
▸ **TOYOTA CELICA**	**49.000**
▸ **TURBO CHALLENGE**	**49.000**
TURRICAN	29.000
U.N. SQUADRON	29.000
VENUS THE FLYTRAP	49.000
▸ **VODOO NIGHTMARE**	**35.000**
WHEELS OF FIRE	59.000
X-OUT	29.000
XENON II	39.000
▸ **ZOMBI**	**49.000**
▸ **Z-OUT**	**29.000**

STRATEGIA / SIMUL

▸ **A-10 TANK KILLER**	**69.000**
ATTACK SUB (ITA.)	45.000
1943 BATTLE HAWKS	29.000
▸ **BATTLE COMMAND**	**49.000**
▸ **BLITZKRIEG**	**69.000**
▸ **BLITZKRIEG MAY 1940**	**39.000**
BLUE ANGELS	42.000
ELITE	59.000
EUROPEAN SHUTTLE SIMUL.	69.000



DRAGON STRIKE	69.000
F-16 COMBAT PILOT	59.000
F-16 FALCON	59.000
F-19 STEALTH FIGHTER	69.000
F-29 RETALIATOR	49.000
FALCON MISSION DISK	49.000
FALCON MISSION DISK 2	39.000
FIGHTER BOMBER	59.000
FLIGHT SIM II	99.000
F. BOMBER MISSION DISK	29.000
GOLD OF THE AMERICAS	72.000
▸ **HARPOON**	**59.000**
IMPERIUM	45.000
M-1 TANK PLATOON	TELF.

ESPANSIONE 512K
L. 95.000

ESPANSIONE 1.5 Mb
L. 265.000

M-4 SHERMAN	25.000
MAGIC FLY	49.000
MIDWINTER	69.000
MIG-29	TELEF.
▸ **MIND GAMES**	**59.000**
PIRATES	59.000
POPULOUS	45.000
POPULOUS PROM. LAND	21.000
▸ **POWERMONGER**	**59.000**
▸ **PRECISION APPROACH**	**99.000**
RINGS OF MEDUSA	49.000
SECOND FRONT	69.000
SIM CITY	59.000
SIM CITY-TERRAIN EDITOR	28.000
▸ **STAR CONTROL**	**59.000**
STORM ACROSS EUROPE	69.000
SUPREMACY	59.000
THEIR FINEST HOURS	49.000
USS JOHN YOUNG	49.000
VENOM WING	TELEF.
WARHEAD	49.000
▸ **WHITE DEATH**	**59.000**
WINGS	49.000
XIPHOS	TELEF.

SPORT / AZIONE

ALL TIME FAVOURITES	45.000
BUDOKAN	49.000
E. HUGHES INT SOCCER	39.000
G. NORMAN SHARK ATTACK	39.000
GRAN PRIX CIRCUIT	42.000
INT. CHAMP. WRESTLING	29.000
K. DALGLISH-SOCCER MATCH	29.000
KICK-OFF 2	29.000
▸ **KICK-OFF DATA DISK**	**29.000**
ORIENTAL GAMES	59.000
PLAYER MANAGER	39.000
RVF HONDA	59.000
STUNT CAR RACER	59.000
SUBBUTEO	49.000
TENNIS CUP	29.000
THE BASKET MANAGER	39.000
TIE BREAK	29.000

TV SPORT BASKETBALL	49.000
TV SPORT FOOTBALL	59.000
W. GRETZKY HOCKEY	59.000

ADVENTURE / R.P.G.

B.S.S. JANE SEYMOUR	49.000
BASKET MANAGER	24.000
BATTLE MASTER	59.000
CHAMPIONS OF KRYNN	69.000
CHRONO QUEST II	59.000
CODENAME: ICEMAN	69.000
CORPORATION	59.000
▸ **CORPORATION MISSION DISK**	**29.000**
DRAGON FLIGHT	49.000
DRAGONS OF FLAME	59.000
▸ **DUCK TALES**	**59.000**
▸ **DUNGEON MASTER II**	**49.000**
▸ **ELVIRA**	**99.000**
▸ **GALACTIC EMPIRE**	**59.000**
▸ **GEISHA**	**59.000**
GOLD RUSH	49.000
HERO'S QUEST	59.000
HILLSFAR	59.000
INDI 500	49.000
LEGEND OF FAERGHAIL	49.000
LEISURE SUIT LARRY I	49.000
LEISURE SUIT LARRY II	69.000
LEISURE SUIT LARRY III	69.000
MYSTERE	29.000
KING'S QUEST I	59.000
KING'S QUEST II	59.000
KING'S QUEST III	59.000
MANIAC MANSION	59.000
MAN HUNTER N.Y.	59.000
MAN HUNTER II S.F.	59.000
▸ **OBITUS**	**69.000**
▸ **OMNICRON CONSPIRACY**	**69.000**
▸ **OPERATION STEALTH**	**59.000**
PLAY 3D SOCCER	59.000
POLICE QUEST	49.000
POLICE QUEST II	59.000

POOL OF RADIANCE	69.000
▸ **PROFEZIA**	**39.000**
SEX VIXEN FROM SPACE	59.000
SWORD OF ARAGON	59.000
SWORDS OF TWILIGHT	29.000
SPACE QUEST I	59.000
SPACE QUEST II	59.000
SPACE QUEST III	69.000
THE LAST NINJA II	49.000
THE IMMORTAL	49.000

MS-DOS

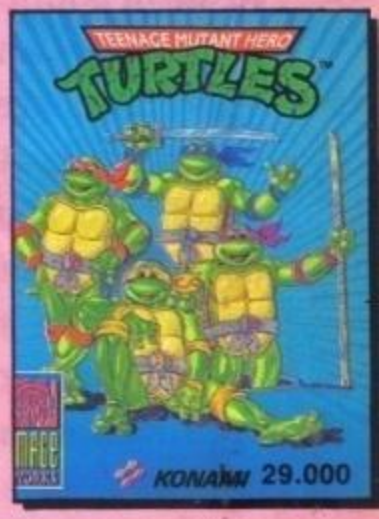
ARCADE

AFTER BURNER	59.000
BLOCK OUT	29.000
BLOOD MONEY	59.000
▸ **BUBBLE BOBBLE**	**29.000**
CLOUD KINGDOMS	49.000
▸ **CRASH COURSE**	**49.000**
DAYS OF THUNDER	49.000
▸ **DICK TRACY**	**49.000**
DOUBLE DRAGON II	29.000
DRAGON'S LAIR	99.000
GHOSTBUSTERS II	49.000
GHOST'N GOBLINS	29.000
▸ **GOLDEN AXE**	**59.000**
▸ **NARCO POLICE**	**29.000**
▸ **NO EXIT**	**39.000**
OUT RUN	29.500
▸ **PGA TOUR GOLF**	**59.000**
▸ **PRINCE OF PERSIA**	**59.000**
▸ **RAMBO III**	**29.000**
RESOLUTION 101	29.000
ROGER RABBIT	39.000
SATAN	29.000
SPACE HARRIER	29.000
▸ **SPIDER MAN**	**39.000**
STRIDER	29.000
▸ **S.T.U.N. RUNNER**	**29.000**
▸ **TEST DRIVE III**	**65.000**
WELLTRIS	59.000
▸ **X-MEN**	**49.000**

STRATEGIA / SIMUL.

688 ATTACK SUB	79.000
A 10 TANK KILLER	69.000
AMERICAN CIVIL WAR I	72.000
▸ **BATTLETECH II**	**69.000**
BATTLECHESS II	69.000
▸ **BLITZKREG**	**79.000**
BLUE ANGELS	45.000
▸ **BLUE MAX**	**59.000**
BREACH II	49.000
▸ **BUCK ROGER**	**79.000**
CENTURION DEF. OF R.	49.000
DRAGONSTRIKE	69.000

F-15 STRIKE EAGLE II	79.000
F-16 FALCON XT	69.000
F-16 FALCON AT	89.000
F-16 COMBAT PILOT	59.000
F-19 STEALTH FIGHTER	99.000
FIGHTER BOMBER	69.000
FINAL FRONTIER	59.000
FIRST OVER GERMANY	69.000
FLIGHT SIMULATOR III	129.000
FLIGHT SIMULATOR IV	129.000
FULL METAL PLANETE	39.000
GUNBOAT	59.000
GUNSHIP	69.000
HARPOON	79.000
▸ **IMPERIUM**	**49.000**
▸ **LEGEND OF FAERGHAIL**	**49.000**
L.H.X. ATTACK CHOPPER	99.000
▸ **LIFE & DEATH II**	**49.000**
▸ **LIGHTSPEED**	**89.000**
M-1 TANK PLATOON	89.000
MIDWINTER	79.000
▸ **MIND GAMES**	**79.000**
▸ **MOONBASE**	**79.000**
NIGHT RIDER	29.000
PT-109	59.000
RAILROAD TYCOON	79.000
▸ **RED BARON VGA**	**69.000**
SENTINEL WORLDS II	59.000
▸ **SILENT SERVICE II**	**79.000**
▸ **STAR CONTROL**	**59.000**
STARFLIGHT II	69.000
STORMOVIK	59.000
▸ **STRATEGO**	**69.000**
STRIKE FORCE HARRIER	59.000
SUB BATTLE SIMULATOR	29.000
TANK	69.000
▸ **TEAM YANKEE**	**69.000**
THUD RIDGE	40.000
VETTE	69.000
WATERLOO	69.000
▸ **WING COMMANDER**	**59.000**
WOLFPACK	69.000



ADVENTURE / R.P.G.

CHAMPIONS OF KRYNN	69.000
▸ **COVER ACTION**	**79.000**
DEMON'S WINTER	59.000
DRAGON WARS	72.000
DRAGON'S OF FLAME	59.000
DRAKKHEN	59.000
▸ **DUCK TALES**	**59.000**
▸ **ELVIRA**	**99.000**
▸ **GEISHA**	**59.000**
GOLD RUSH	49.000
HILLSFAR	59.000
ICE MAN	79.000
INDY THE G. ADVENTURE	59.000
KING OF CHICAGO	59.000
KING'S QUEST IV	69.000
▸ **KING QUEST V**	**99.000**
KNIGT OF LEGEND	49.000
LEISURE SUIT LARRY III	99.000
MAN HUNTER II	59.000
MANIAC MANSION	59.000
OMNICRON CONSPIRACY	69.000
POLICE QUEST II	59.000
POOL OF RADIANCE	69.000
▸ **RISE OF DRAGON**	**89.000**
▸ **SEARCH FOR THE KING**	**59.000**
SECRET OF THE S. BLADE	69.000
SINBAD	59.000
SPACE QUEST IIIb	59.000
THE BLACK CAULDRON	49.000
THE COLONEL'S BEQUEST	89.000
THE FAERY TALE	69.000
▸ **WONDERLAND**	**69.000**

SPORT / AZIONE

FOOTBALL MAN. W. CUP	44.900
INDIANAPOLIS 500	45.000
JOHN MADDEN'S FOOTB.	59.000
MICROPROSE SOCCER	49.000
MOTOCROSS	49.000
THE DUEL	42.000
THE DUEL CALIFORNIA CH.	24.000
THE DUEL EUROPEAN CH.	24.000
THE DUEL MUSCLE CARS	24.000
THE DUEL SUPER CARS	24.000
THE CYCLES	38.000
THE GAMES UMMER ED.	29.000

PUOI ORDINARE:

TEL:
011/7730184
011/4033529

FAX 24 ore su 24:
011/7730184

POSTA:
ALEX Mail Service
C.so Francia 333/4
10142 Torino TO

http://www.oldgamesitalia.net/

Per motivi di spazio non possiamo pubblicare tutti i titoli a l

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TOMAHAWK PER AMIGA L. 59.000

COUGAR FORCE

Il 'Cougar' (Coguaro) è stato incaricato di distruggere una banda di trafficanti, di cosa non si sa, stanziatisi in un arcipelago, ma, sin dall'inizio, la sua famigerata sfortuna si fa sentire: viene subito catturato e sbattuto in prigione. Dopo varie ore di tentativi andati a vuoto riesce finalmente ad aprire la serratura della cella in cui e' stato rinchiuso ritrovandosi in un corridoio, ma dal nervosismo non riesce a star fermo, quindi, sempre pronto all'azione, continua a molleggiarsi sulle gambe (ma siamo poi sicuri che sia per questo motivo ?).

Cougar Ora deve pensare a come uscire da questo tetro luogo, quindi si incammina verso la sua sinistra e nel contempo tenta di evitare tutti gli ostacoli che gli si parano davanti. Riuscito nell'intento di fuggire deve solamente consultare la mappa per capire che la sua avventura purtroppo non finisce qui, infatti deve ancora superare la fabbrica chimica, il villaggio dei pigmei, la miniera abbandonata di diamanti, il tempio, per poi arrivare al suo vero obiettivo: il quartier generale dei trafficanti. Ognuna delle tappe è inframezzata da una sequenza di simulazione di veicolo che può essere un aereo o una motocicletta, un battello o un aliscafo, inoltre queste parti del gioco sono abbastanza dettagliate e danno un certo distacco dalla semplice parte arcade, così da dare più profondità al tutto: per ciascuna di queste sezioni simulative c'è una missione particolare, culminante nella distruzione del Quartier-Generale con il proprio jet (proprio con il jet , infatti bisogna gettarsi prima di andarsi a schiantare). E' bello pensare che se la parte arcade causa perdite di interesse, la parte di simulazione è sempre di un certo valore, e soprattutto non è la simulazione di un solo mezzo.

Francesco Di Maria

Amiga

La fortuna di Cougar Force sta nel fatto di miscelare perfettamente le parti arcade con le diversissime parti di simulazione. Probabilmente per questo la parte arcade non è stata curata a sufficienza: lo sprite non ha movimenti abbastanza fluidi e a tratti sfarfalla. A parte questo, le simulazioni sono dettagliate e curate, e quindi il gioco acquista interesse che durerà nel tempo.

Globale 68%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MasterPix

Via San Michele 3 - 21052 Busto A (VA)
TEL. 0331-620430

SEGA MEGADRIVE L.550000
PC ENGINE L.450000
Atari Lynx + California Games + 8 Pile + Alimentatore + Cavo Comlynx + Garanzia Italiana A Sole L.390000
SEGA MASTER SYSTEM L.230000
NINTENDO L.199000
NINTENDO GAMEBOY L.169000

PC 80286 16MHz Mini-Tower
1 Mb RAM espandibile a 4 Mb
Hard Disk 40 Mb
Disk Drive 3,5 Hd e 5,25 Hd
1 Parallela 2 Seriali 1 Joystick
Scheda Grafica SVGA
Monitor Colore Mulisync
Mouse Seriale e ing. mouse PS/2
A sole L. 3000000

AD LIB MUSIC CARD
Scheda musicale per PC e IBM compat.
11 suoni contemporanei
Supporta centinaia di videogiochi
Incluso programma JUKE BOX
Manuale in italiano
Disponibile software professionale
L. 379000

* * * * * * * * * * * * * * * * * * *

INTERSOUND MDO
Interfaccia esterna musicale per Pc
Compatibile giochi Coktel V. e Tom.
L. 65000

COMMODORE C286-LT
Portatile 80C286 12.5/8.0 MHz
Ram 1Mb espanidbile a 5Mb
Video LCD retroilluminato 640*480
Uscita Video da VGA a Hercules colori
1 Parallela 25 pin 1 seriale 9 pin
Disco fisso da 20Mb (23 ms)
Disk drive 3.5 alta densità
Orologio/calendario con batteria tampone
MS-DOS 4.01 e GW-Basic installati
Peso 3,2 Kg. 312*254*51
L. 3990000

➠Prezzi IVA compresa
➠Spese Postali L.10000
Per ordinare basta una telefonata pagherete in contrassegno al postino
I prezzi possono essere soggetti a variazioni telefonare per conferma
☎ 0331-620430 ☎

TITOLO	AMI	IBM	ATA
Atomic Robokid	29000		
Bat	59000	59000	
Breach II	49000	49000	49000
Buck Rogers	69000	69000	
Champion Of The Raj	59000	59000	59000
Chase H.Q. II	29000		49000
Chuck Yeager AFT	59000	69000	59000
Colonels Bequest	89000	89000	
Curse Of The Azure Bond	69000	69000	
Dick Tracy	49000	49000	49000
Dragon Breed	29000		49000
E-Swat	29000		
Eye Of Beholder		69000	
Fire Hawk sierra		59000	
Golden Axe	49000		49000
I Play 3D Soccer	59000	59000	59000
Interceptor s.s.i.		79000	
It Came From The Desert		59000	
Jones In Fast Lane sierra		69000	
Kick Off Final Whistle	29000		29000
Line Of Fire	29000		
Lost Patrol	49000	49000	49000
Magic Fly	49000		69000
Microprose Soccer II	49000	59000	49000
Navy Seals	29000		49000
Night Breed	29000	29000	
Oils Well sierra		59000	
Operation Stealth italiano	59000	59000	59000
Renegade Legion Int.	59000	69000	
Robocop II	29000		49000
Search For The King		59000	
Shadow Sorcerer	59000	59000	59000
Silent Service II		79000	
Sim City Architectural	39000	39000	39000
Skids Mark		59000	
Space Ace		99000	
Star Control		59000	
Stellar 7 sierra		59000	
Stunn Runner	29000	29000	29000
Team Yankee (italiano)	69000	69000	69000
Test Drive III	65000	65000	
Total Recall	29000		29000
Tunnels & Trolls		69000	
TV Sports Basketball		69000	
U.M.S. II italiano	69000	79000	69000
U.N. Squadron	29000		39000
Ultima V	49000		
War Of The Lance		69000	
Powermonger	59000	69000	69000
Wonderland	69000	69000	69000

TITOLO	AMI	IBM	ATA
Alterated Destiny	69000	69000	
Armour Geddon	69000		69000
ATF II Italiano	59000	59000	59000
Bard's Tale III	Soon	69000	Soon
Battle Chess II	59000	69000	59000
Battle Command	49000		49000
Battletech II	Soon	59000	Soon
Blitzkrieg At The Ardennes	59000	69000	
Blue Max		59000	
Carthage	49000		49000
Chip's Challenge	Soon		Soon
Cougar Force	59000	59000	Soon
Deuteros (Millenium 2.2 II)	59000		59000
Dragons Lair II Time Warp	99000	Soon	Soon
Elvira	99000	109000	
Flight Of The Intruder	59000	59000	59000
Gazza II	Soon		Soon
Geisha	69000	69000	69000
Hard Nova		79000	
Heart Of China		69000	
Heros Quest II	89000	89000	89000
King's Quest V		99000	
Legend Of The Silver Blade	69000	69000	69000
Lord Of The Ring	59000	59000	
M.U.D.S.	49000	49000	49000
M1 Tank Platoon	59000	69000	59000
Monkey Island		69000	
Na rc	39000		39000
Never Ending Story II	59000	69000	59000
Night Shift	49000		49000
Obitus	69000		
Panza Kick Boxing	49000		49000
Ranx	49000	49000	49000
Red Baron		59000	
Rise Of The Dragon		89000	
Rorke's Drift	59000		
Savage Empire		59000	
Secret Weapon Luftwaffe		59000	
Shadow Dancer	Soon		Soon
Sim Hearth	59000	59000	59000
Space Quest IV		79000	
Speedball II	49000		49000
Stormovik Soviet Attack	Soon	59000	
Stratego		69000	
Super Monaco GP	Soon		Soon
Team Suzuki	49000		Soon
Toki	49000		49000
Turrican II	29000		39000
Wings Commander		59000	
Wrath Of The Demon	69000	Soon	69000

MEGADRIVE

After Burner II 115000
Air Diver 115000
Alex K.idd M.W. 115000
Alterated Beast 115000
Assault Suit L. 115000
Batman 115000
Columns 115000
Cyberball 115000
Darwin 4081 115000
Rainbow Islands
Fatman
Ghostbusters 115000
Great Hurricane 115000
Insector X 115000
Moonwalker 115000
Strider
Four Hero Master
Axis
Atomic Robokid
Budokan
Shadow Blasters
Populous
New Zealand S.115000
Phantasy Star II 160000
Phelios 115000
Rambo III 115000
Rastan Saga II 115000
Zany Golf
Space Harrier II 115000
Super R. Basket 115000
Thunderforce II 115000
Whip Rush 115000
World Soccer 115000
XDR 115000
Hellfire 115000
Klax 115000
Revenge Of Shinobi
Golden Axe
Ghouls'N'Ghost
Super Hang On
Truxton
Super Monaco GP
Ringside Angel
Crack Down

DISPONIBILE NUOVO JOYSTICK GENESIS TAC 50 L.49000

GAME BOY

Alleyway 59000
Solar striker 59000
Qix 59000
Golf 59000
Tennis 59000
Super Mario Land 59000
Asmik World 79000
Astro Rabby 89000
Batman 79000
Boomers Adventur 89000
Bowling 89000
Bugs Bunny 89000
Castelvania 79000
Double Dragon 79000
Dragon Slayer 89000
Duck Tales 89000
Final Fantasy 99000
Flippul 79000
Gargoyles Quest 89000
Ghostbusters 89000
Godzilla 89000
Ishido 79000
North Ken 89000
Lupin III 79000
Master Karateka 79000
Balloon Kid 79000
Kwirk 79000
Revenge Of Gator 79000
Teenage Turtles 89000
Spider Man 89000
Soccer Boy 89000
Skate Or Die 99000
Pipe Dream 79000
Monstertruck 89000
Hyper Lode Runner 8900
Popeye 79000
Snoopy 79000
Soko Ban 79000
Wizard & Warrior 79000
Renju 79000
Mickey Mouse 89000
Mercenary Force 89000
Ninja Adventure 89000
Penguin Boy 79000
Penguin Land 79000
Penguin Wars 79000
Biliard 89000
Boxing 79000
Burai Fighter 89000
Navy Blue 79000

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RUBRICAMOS (& STOS)

AMOS viene fornito con due dischi, uno contenete il programma e l'altro contenete alcune demo di giochi davvero incredibili.
Un volta fatto partire il programma ci troviamo all'interno della EDITOR WINDOW, ovvero la finestra dell'editor (ah, la mega padronanza della lingua!). Già a colpo d'occhio ci si accorge della cura riposta nella creazione dell'ambiente di lavoro di questo basic.
In alto nello schermo, alla destra del logo, troviamo una serie di dieci caselle disposte su due righe contenenti comandi più o meno comprensibili immediatamente. Più sotto troviamo una riga contenente alcune informazioni di carattere generale. Infine l'area di lavoro.
Torniamo alle dieci caselle, una volta lanciato il programma e cliccato sulla finestra con le informazioni dell'autore, il loro contenuto, in ordine da sinistra a destra dall'alto verso il basso è: RUN, TEST, INDENT, BLOCKS MENU, SEARCH MENU, RUN OTHER, EDIT OTHER, OVERWRITE, FOLD/UNFOLD, LINE INSERT. Per "puro caso" il loro numero è dieci, esattamente come il numero dei tasti funzione del nostro Amiga, infatti premendo F1 si esegue il programma in memoria, fino a F10 con cui si inserisce una linea vuota nell'area di lavoro alla posizione del cursore.
Ma andiamo con ordine:

RUN (F1) esegue il programma attualmente nell'area di lavoro.

TEST (F2) verifica la presenza di errori di sintassi come la mancanza del comando di chisura di un ciclo condizionato. Il test viene eseguito automaticamente anche al RUN del programma.

INDENT (F3) permette di indentare il programma presente nell'area di lavoro per aumentarne la leggibilità e di conseguenza la correzione degli errori. Un programma senza cicli (es. IF ENDIF) non verrà indentato perché... non c'è nulla da indentare!

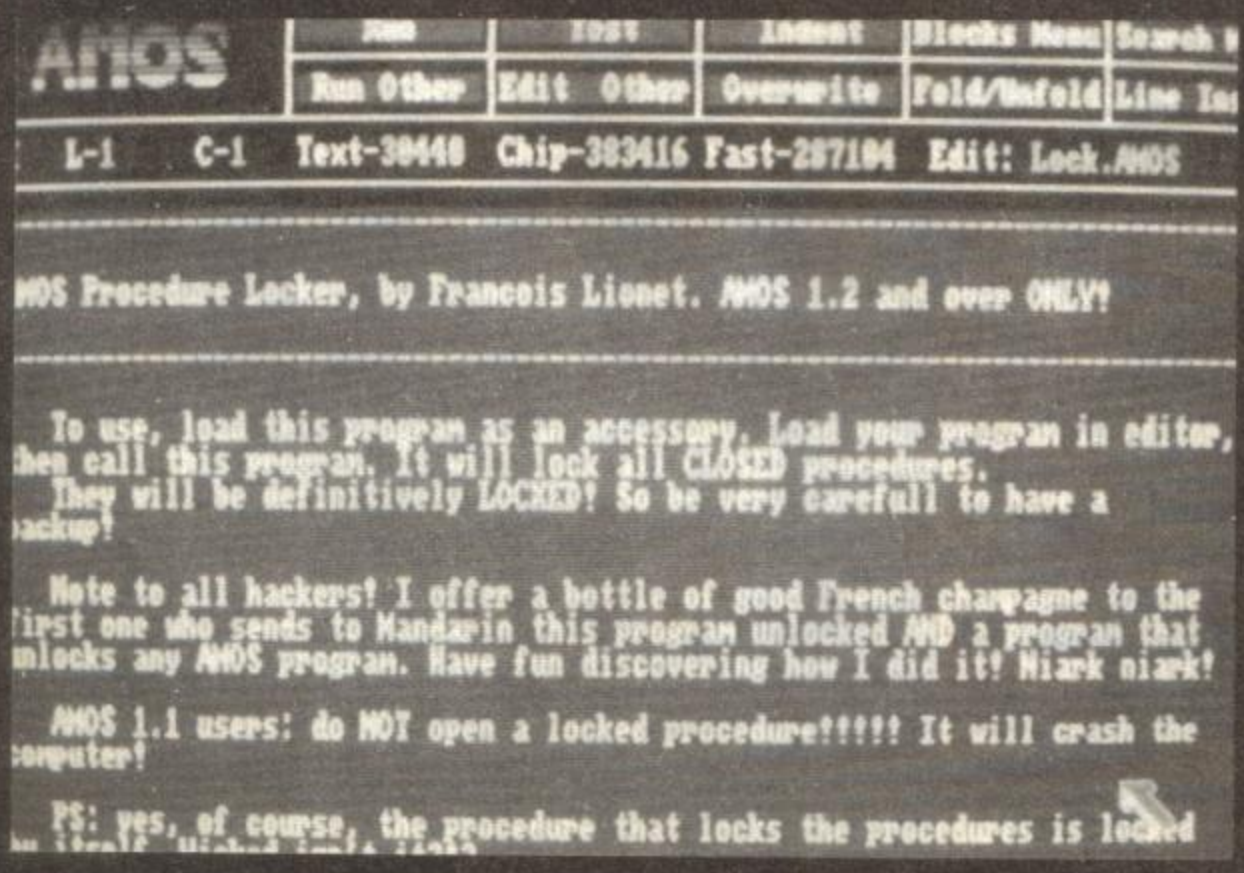
BLOCKS MENU (F4 oppure il tasto Ctrl) apre un menu, le cui voci vedremo più avanti, che si occupa della manipolazione dei blocchi di testo.

SEARCH MENU (F5 oppure il tasto Alt) identico a Blocks Menu solo che si occupa della ricerca e della sostituzione delle parole, molto utile per programmi di vaste dimensioni.
RUN OTHER (F6) come vedremo più avanti AMOS permette di avere in memoria più programmi (attenzione, non si tratta di multi tasking, ma di semplice multi residenza, infatti AMOS può eseguire un solo programma alla volta!), e questo comando permette di eseguire appunto uno dei suddetti programmi.

EDIT OTHER (F7) idem come sopra solo che si occupa della modifica.

OVERWRITE (F8) permette di passare dal modo inserimento al modo sovrascrittora.

FOLD/UNFOLD (F9) è uno di quei comandi fuori dai soliti comandi basic, permette infatti di eliminare, solo alla vista, il contenuto di quelle parti di programma chiamate Procedure di cui ci occuperemo più avanti in que-



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

sti articoli, per migliorare la consultazione e il debuggin del programma, lasciando solo il nome della procedura. Posizionandosi con il cursore all'interno di una procedura e premento F9 oppure la casella la procedura scomparirà per lasciare il posto alla sola indicazione Procedure XXXX. Inverso avviene se ci si posiziona su una procedura già chiusa.

LINE INSERT (F10) inserisce semplicemente una linea vuota sotto il cursore.

Premendo ora il tasto shift otterremo la modifica di tutti i valori delle caselle, siamo entrati nel system menu, i comandi qui presenti permettono di salvare e caricare. In ordine i comandi sono:

LOAD (Shift + F1), SAVE (Shift + F2), SAVE AS (Shift + F3), MERGE (Shift + F4), MERGE ASCII (Shift + F5), AC.NEW/LOAD (Shift + F6), LOAD OTHERS (Shift + F7), NEW OTHERS (Shift + F8), NEW (Shift + F9), QUIT (Shift + F10).
I comandi più interessanti sono MERGE che permette di fondere due programmi AMOS, potete così creare le vostre routine sottoforma di procedure, provarle e correggerle a parte ed infine fonderle tutte nel programma finale.
MERGE ASCII che permette di usare un altro editor per i programmi, oppure di importare i files di STOS.
AC.NEW/LOAD permette di caricare quei files AMOS con estensione .ACC ovvero Accessori.
Una parola va spesa a proposito dell'insolito modo di utilizzare i Pattern di ricerca nel requester di caricamento e salvataggio:

. ricercherà tutti i file CON ESTENSIONE qualsiasi essa sia, e dato che in AmigaDos raramete si trovano programmi che automaticamente aggiungono l'estensione al nome del file potrebbe capitare che su un dischetto non risulti nemmeno un file.

*.XXX ricercherà tutti i files con estensione XXX.

* ricercherà TUTTI i files presenti nella directory o nel disco con o senza estensione.

Tutto ciò vale anche per il salvataggio, quindi quando salvate un programma, fate bene attenzione a porre l'estensione .AMOS dopo il nome, altrimenti potreste avere dei problemi in fase di caricamento, in quanto AMOS è settato di default sul pattern di ricerca *.AMOS.
Ci restano da vedere due menu che come dovreste aver capito di attivao con Ctrl e Alt. In ordine sono il menu Blocchi (Blocks Menu) e il menu di Ricerca (Search Menu). Nel primo sono presenti i seguenti comandi anch'essi selezionabili direttamente dai tasti funzione + Ctrl:

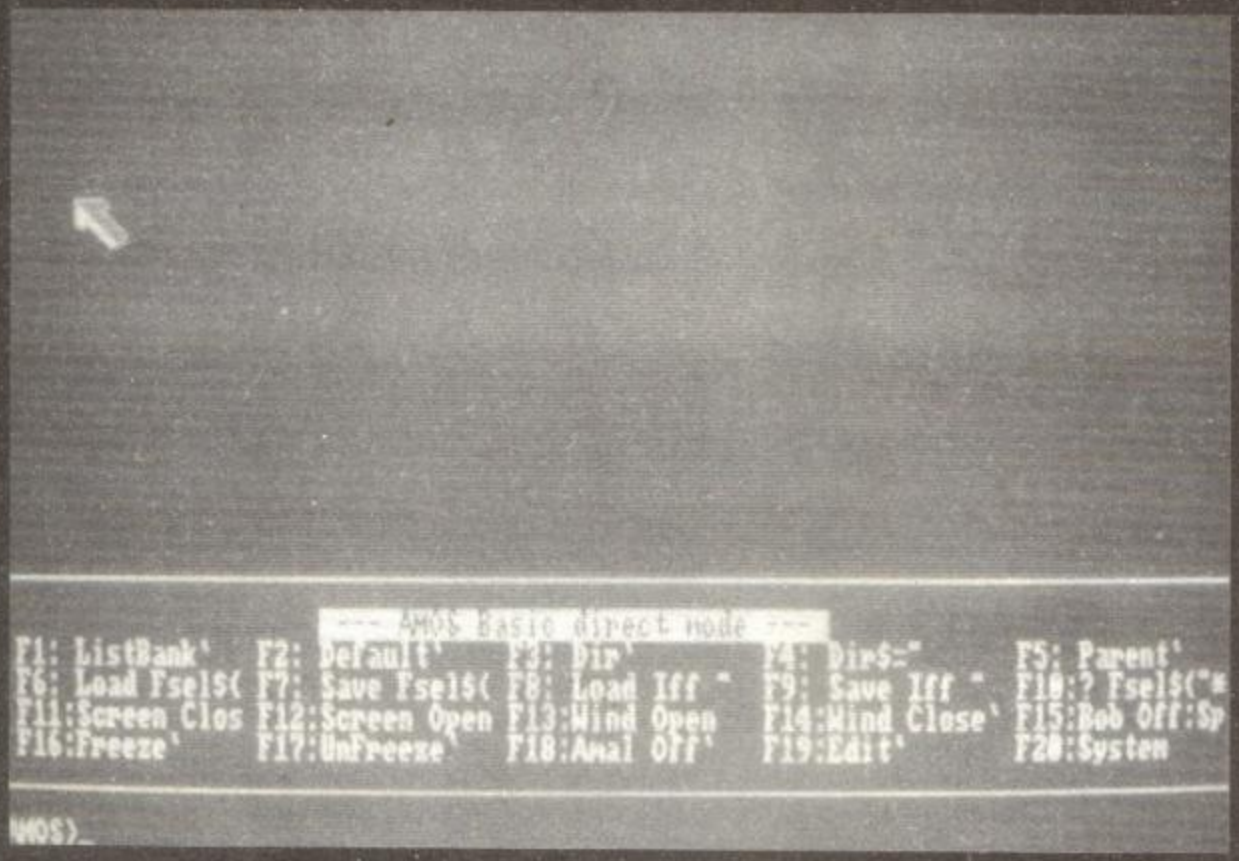
BLOCK START (Ctrl + B) stabilisce il punto di partenza del nostro blocco

BLOCK END (Ctrl + E) stabilisce la fine del blocco. Il testo compreso tra il punto di partenza e quello di fine verrà visualizzato in reverse; questo è quello che verrà utilizzato dagli altri comandi come blocco. Ricordate quindi di settare sempre il blocco prima di tentare delle modifiche su di esso (logico no?!).
BLOCK CUT (Ctrl + C) semplice comando taglia.
BLOCK PASTE (Ctrl + P) inverso di cut, ovvero incolla (attenzione alla posizione del cursore per evitare mostruosi grovigli di linee).
BLOCK MOVE (Ctrl + M) muove il blocco direttamente alla posizione del cursore, ovvero Cut & Paste in una volta sola.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Utility



BLOCK STORE (Ctrl + S) esegue una copia in memoria del blocco.
BLOCK HIDE (Ctrl + H) deselesiona il blocco.
BLOCK SAVE (Ctrl + S) salva il blocco sul disco.
SAVE ASCII salva il blocco in forma ascii per la lettura in qualsiasi programma di wordprocessing.
BLOCK PRINT stampa su carta il blocco.

Un suggerimento; il blocco si può selezionare anche tenendo premuto il tasto destro del mouse e muovendovi all'interno del testo.
Infine il menu di ricerca.
FIND (Ctrl + F) permette di riceracre all'interno del programma una stringa lunga al massimo 32 caratteri.
FIND NEXT (Ctrl + N) cerca la parola successiva.
FIND TOP esegue la ricerca partendo sempre dall'inizio del programma, e non dalla posizione del cursore.
REPLACE (Ctrl + R) permette di sostituire la stringa in ricerca con un'altra.
REPLACE ALL sostituisce tutte stringe del programma.
LOW<>UP permette di variare il case sensitivity della ricerca ovvero il modo in cui AMOS considera le stringhe, con questa opzione selezionata la stringa "amos" sarà uguale a "AMOS" o a "Amos".
OPEN ALL apre tutte le procedure del programma chiuse con il comando FOLD.
CLOSE ALL viceversa
SET TEXT B. setta la grandezza del buffer di testo.
SET TAB (Ctrl + TAB) setta il numero di caratteri che verranno considerati da tasto di tabulazione.

Anche questi comandi sono selezionabili con il tasto Ctrl + F1/F10.

MATRIX

COMMODORE CITIZEN
SAMSUNG TRUST DATEL

AMIGA ACTION REPLAY L. 155.000
RAM MASTER 1.5 Mb PER A500 (VUOTA) L. 120.000
AD RAM PER A500 (VUOTA) L. 325.000
SYNCRO EXPRESS AMIGA L. 95.000
VIDEON 3 AMIGA L. 525.000
MINI MIDI L. 55.000
MIDI MASTER (1 IN, 1 THROUGH, 3 OUT) L. 85.000
DRIVE ESTERNO PASSANTE PER AMIGA L. 150.000

DISK BULK 3.5. 2F2D L. 750
DISK VERBATIM 3.5. 2F2D L. 1.250
DISK BULK 5.25. 2F2D L. 650

ORDINE MINIMO 100 DISCHETTI

CONTROLLER ALF 2 SCSI PER AMIGA 2000 L. 450.000

CONTROLLER ALF 3 SCSI PER A 2000 L. 610.000

MEMORY MASTER ESP. 8 Mb PER A 2000 (VUOTA) L. 290.000

TUTTI I NOSTRI PREZZI SONO IVA COMPRESA!!!

* POWER PC BOARD L. 650.000 *

VISITATE LA NUOVA SEDE DI VIA MONGINEVRO 1 A TORINO

Telefonateci o scriveteci per avere il nostro listino

VIA MASSENA 38/H - 10128 Torino - Tel. 011/5613232

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MAXI TRICKS

Visto che mi è stata concessa la possibilità di occuparmi di una delle rubriche a mio giudizio più importanti dell'intera rivista, poiché assieme alla posta rappresenta il punto di maggiore contatto con voi lettori, ho accettato con grande entusiasmo (dopotutto ci pagano per quanto scriviamo...) riproponendomi di adempire anche a questa mia nuova incombenza con dinamismo e serietà (mi sembra di parlare come i politici prima delle elezioni...) affinché questa possa divenire con il trascorrere dei numeri una collaborazione reciproca sempre più fruttuosa ed interessante. Dal canto mio farò del mio meglio per citare quante più lettere possibili nella speranza che leggere il vostro nome sulla rivista possa essere motivo d'orgoglio almeno quanto lo è per me, vi invito quindi a non lesinare i francobolli (mi sono concordato per una cospicua tangente) per contribuire attivamente alla rubrica. Prima di lasciarvi ad una prima manciata di tips e alle mosse per concludere vittoriosamente Timewarp un breve accenno a come intendo impostare lo spazio a disposizione, sarà infatti mio intendimento privilegiare i cheat mode e le soluzioni complete tralasciando quelli che possono essere definiti suggerimenti o consigli di carattere generale in quanto li ritengo di minore interesse (questo è un giudizio personale e come tael suscettibile a modifiche se non sarete delleo stesso avviso), con questo è tutto ci si rivede il mese prossimo...

PS Se il vostro tips è del genere "Unlimited Lives (Y/N)" oppure "Press F1 for Trainer" non speditecelo, difficilmente verrebbe pubblicato.

TURRICAN

Il nostro caporedattore MA ligio al dovere ha dovuto trascorrere la notte in bianco per preparare al volo la recensione in esclusiva in anteprima dell'attesissimo seguito del capolavoro della Rainbow Arts, nel frattempo Marco Brazzoduro ha un trucco con il quale potrete affrontare il primo episodio molto più rilassati.
Inserire nella tabella dei record la parola BLUESMOBIL per ottenere 99 vite, peccato che non funzioni con il Final Fight, ma non è detto che in seguito...

BACK TO THE FUTURE II

Anche qui stiamo attendendo (non si sa bene chi, diciamo che è atteso...) il terzo episodio, se qualche d'uno è ancora fuori dal tempo essendo rimasto nella seconda parte provi con il cheat di Brenna Luca. Mettere il gioco in pausa e digitate THE ONLY NEAT THING TO DO, il risultato saranno McFlys in abbondanza.

VENUS THE FLYTRAP

Per questo magistrale insetticida della Gremlin sono arrivati i codici da tutte le parti d'Italia, devo pertanto ringraziare: Alessandro Zarrilli, Alberto Canadè, Krusos, The Beast, Stefano Battaglia, Miky Novarina, Manuel Maggio, Gitto Danilo, Valerio e Lorenzo Di Battista, Roberto Bottazzi, lo stesso Luca Brenna e gli attivissimi Stefano Picciolo e Mauro Contraffatto.
Ecco quindi tutte le password:
Livello 1. Frozen Wastes: MANTIDS
Livello 2. Dead City: CICADAS
Livello 3. Wood World: PSYLLIDS
Livello 4. Kaverns: PIERIDS
Livello 5. Death Valley: SATYRID
Livello 6. Kreeping Swamp: LYCAENID
Livello 7. Tech World: PYRALID
Livello 8. Translucent Plain: NOCTUID
E non mancano neppure i cheat: MARS, PLUTO, SATURN, JUPITER, MERCURY.

NINJA WARRIORS

M'è sembrato doveroso tornare su questa magistrale conversione dopo un po' di confuzione fatta a suo tempo. Il merito va a The Wolf, Marco Bottazzi e Dinamite Bax.
Prima di cominciare una partita premete CAPS LOCK e digitate una delle seguenti parole chiavi:
THE TERMINATOR: quando finite l'energia invece di distruggervi al suolo scoppierete in mille pezzi.
MONTY PYTHON: i nemici attaccano voltandovi le spalle.
SKIPPY: farete saltellare i vostri nemici, assolutamente demenziale.
A SMALL STEP FOR A MAN: modificherete anche la gavità fecendoli lievitare fuori dallo schermo.
STEVE AUSTIN: con la semplice pressione della S attiverete la slow motion con ogni azione alla moviola (forse funziona anche digitando Carlo Sassi...).
Se le cose continuassero ad andarvi male vi consiglio di cambiare gioco oppure di provare con MAY THE FORCE BE WITH YOU o con CHEDDAR.

GHOULS'N'GHOSTS

Se avete il complesso degli zombi che saltano fuori da tutte la parti avete appena trovato un rimedio infallibile, a dir la verità l'hanno trovato: Floriello

AMIGA MEMORY CENTER
Produzione e vendita schede di espansione di memoria per Computers Amiga 500 / 1000 / 2000
- **Amiga 1000 espansione memoria esterna slim line autoconfigurante:** da 1MB L. 250.000 - da 2MB L. 500.000
- **Amiga 500 espansione memoria interna:** da 512KB L. 70.000 - da 512KB + clock L. 100.000 - da 2MB L. 250.000
- **Amiga 2000 espansione memoria interna:** da 2MB L. 300.000 - da 4MB L. 500.000 - da 8MB L. 800.000

Prezzi al netto di IVA 19 %
Computers Amiga & MSDos - Monitors - Genlock - Digitalizzatori - Hard Disks - Stampanti etc..
Permute usato con usato / nuovo con usato
Vendita per corrispondenza
PcWare
Tel. 06 / 6112121 - FAX 06 / 6110643
Cas. Post. 25 - 00043 CIAMPINO (ROMA)

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Fabrizio, Laneri il Pirata (ravvediti!), Dinamite Bax, l'omnipresente Marco Botazzi, Manuel Maggio e Giuseppe Mastrangelo.
E sufficiente digitare in qualsiasi momento STEPHEN BROADHURST, se non funzionasse assicuratevi di aver acceso il computer...

E-MOTION

Alle prese con la biochimica molecolare potreste finalmente tirare un gran sospiro di sollievo con questo bel cheat speditoci da Andrea Gragnoli.
Quando compare il faccione di Einstein digitate MOONUNIT, a questo punto avrete abilitato i tasti funzione in questo modo:
F1 Avanzate di un livello
F2 Retrocedete a quello precedente
F3 Saltate di dieci livelli
f$ Tornate indietro di dieci livelli
Con CONTROL e le due A dell'Amiga invece resettate il tutto, incredibile eh?

SUPERCARS

L'ottima simulazione di guida dall'alto (in stile Nitro per intenderci) della Gremlin che per un motivo e per l'altro non è riuscita a trovare spazio sulla rivista può godersi un breve momento di gloria con un trucco fornitoci da Bonora Gabriele.
Chiamatevi RICH e avrete una dotazione iniziale di 500000$, fosse tutto così facile!

DAMOCLES

Una delle soluzioni possibili (e anche la più pigra in assoluto) consiste nell'accettare la proposta di venti milioni di ecu dal presidente, prendere la Eagle 9SE e volare su Bare Island al 06-02 (Hantzen Sales). Lì raccogliete il detonatore a tempo e volate al 06-05 (Hantzen Laboratory) dove troverete dell'esplosivo. Volate poi su Dion, Birmingham Island e andate al 14-13 dove potreste vedere la casa del programmatore (non è vicino a nessuna strada, quindi occhio). Andate alla porta, appoggiate l'esplosivo dopo averlo settato con il detonatore (POWER = 3, circa venti secondi) e allontanatevi. La serratura salterà e voi potrete entrare e raccogliere il computer e la sedia. Uscite dalla casa, salite sulla sedia e imbracciate il computer: ora siete qualcosa di molto simile a Dio! Premete 4 sul tastierino numerico (il parametro per eliminare i pianeti — gli altri sono 0= colore dell'universo, 1= colore di Benson, 2= casino con l'update dei poligoni, 3= Rallenta o accelera lo scorrere del tempo, divertitevi pure) , selezionate con il + il settaggio 29 (0 se volete far saltare il sole e vedere lo stesso l'alba!) e premete l'asterisco (sul tastierino). PUF! Damocles non c'è più. Soddisfatti?
MA Lo Stressato

TUTTI I CODICI DI OOOOPS-UP

Convenendo con voi sulla votazione un tantino eccessiva (specie se paragonata alla conversione pressoché perfetta di Pang) per quello che è comunque un buon prodotto, credo che non disprezzerete affato la lista completa delle cento passwords per gli altrettanti livelli del gioco gentilmente spediteci dal lettore Stefano Picciolo.

001. P001	043. AQ1Q
002. DK51	044. S046
003. 30FJ	045. VE96
004. FL59	046. X94B
005. Q058	047. E114
006. FA20	048. DB24
007. 5F6J	049. 84DS
008. CKD4	050. S04L
009. NF05	051. F0L0
010. D04G	052. 2FF7
011. 40V8	053. R4KG
012. FDL0	054. 39GH
013. V03D	055. PW04
014. 49F8	056. 0EP5
015. WAQD	057. R4G0
016. X038	058. MF03
017. UU09	059. 0W75
018. 40FJ	060. MC90
019. X03C	061. 00T8
020. DK49	062. TI27
021. G8LD	063. W3RE
022. P49X	064. 905W
023. A0A5	065. TRP2
024. 39VS	066. 6GI3
025. XPE4	067. REWQ
026. FE5C	068. IP0U
027. CXE5	069. HGF6
028. 32H4	070. FUK0
029. PD30	071. 30RT
030. 10F4	072. JUEE
031. D947	073. MIR0
032. FD4G	074. GULU
033. DK48	075. JUG8
034. 206G	076. RZT7
035. DK39	077. TUP8
036. DGL0	078. K0P9
037. D049	079. BIWI
038. 6P05	080. EP01
039. F049	081. SA3A
040. 4G7H	082. S4A9
041. XPE5	083. LA8D
042. UP9F	084. MUE0
	085. ER7E
	086. NEPT
	087. W8GA
	088. PI31
	089. 2110
	090. A234
	091. X3Q1
	092. NEC1
	093. GUF7
	094. A3K9
	095. C5J0
	096. JH90
	097. JUBI
	098. V069
	099. T800
	100. 4799

*Voglio ricordare anche tutti gli altri che ci hanno spedito i medesimi codici: Alessio Mussi, Alessandro Rossi, Spotti Luca, Fese & Kappa (che brutto nome!) e Bottazzi Roberto.

TIMEWARP MOSSA PER MOSSA...

Il volentersoso lettore Scarpetta Luigi nonostante gli inevitabili litigi con relativa madre studiofobica e fidanzata videopositrice è riuscito ugualmente a terminare a tempo di record l'ultimo cartone animato della Readysoft. A quanto pare sembra proprio che anche Stefano abbia finalmente trovato un valido sfidante....

DISK 1
Siete tranquillamente seduti al tavolo in procinto di assaggiare la vostra minestra, siccome osservate con tono polemico che tutto sommato sarebbe perfino meglio saltare la finestra fate infuriare la cuoca (che poi dovrebbe essere vostra madre, quasi quasi mi tengo la mia...) la quale si avvicina minacciosamente agitando il mattarello, appena alza il braccio indicate a SINISTRA, costei comunque vi rincorrerà, appena cambia schermata premete in BASSO per evitare i tentacoli e quindi subito a DESTRA per entrare nel castello.
Entrati nel castello premete FUOCO per non finire fra le fauci del mostro e quindi andate a DESTRA per salire su una finestra, in BASSO per saltare e quindi a SINISTRA, a questo punto ricompare la grassona sempre più infuriata, andate subito a SINISTRA e quindi in ALTO Per aggraparvi alla coda del drago.
Adesso siete su una sporgenza, indicate in ALTO per saltare su una piattaforma, quando questa si alza premete in BASSO e poi ancora in BASSO per lasciarvi cadere.

DISK 2
Adesso siete nella stanza dell'oro, premete in ALTO e subito a DESTRA per saltare all'interno di una grossa gabbia toracica, indicate a SINISTRA comparendo davanti ad un mostro, premere FUOCO e quindi a SINISTRA per evitare i teschi; non appena cambia la schermata indicate in BASSO per scivolare e FUOCO quando Dirk arriva in prossimità del mostro che però vi afferrerà per le gambe, indicate

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

a SINISTRA per trovare un appiglio e ancora a SINISTRA per fare forza e non venire inghiottiti, a questo punto premete FUOCO per estrarre la spada e quando cambia la schermata ancora FUOCO con il mostro che cercherà di strangolarvi, andate a DESTRA per piantare la spada e FUOCO per fare leva.

DISK 3

Siete su un'altura con due uccelli preistorici che si avvicinano in modo poco rassicurante, premete in ALTO per girarvi e quindi FUOCO per colpirne uno, ancora FUOCO e quindi indicate in ALTO dopo che l'altro vi avrà afferrato per portarvi dal suo padrone che in questo modo schiverete, cambierà lo schermo e arrivati nel centro premete FUOCO per colpire l'uccello e subito in ALTO per aggrapparvi, quando cambia lo schermo a DESTRA per saltare a terra. Siete ora su un dirupo, premete in BASSO per evitare il nemico e finalmente FUOCO per farlo a fettine, appena sentite parlare Modroc ancora BASSO e FUOCO per uccidere l'altro uccello.

Indicate ora a SINISTRA e poi a DESTRA per indossare un paio d'ali prima di andare in ALTO, quando vedrete la Principessa Daphne cadere nel burrone premere in BASSO per afferrarla perdendo però la spada che finisce nel fiume, ancora in BASSO per tuffarvi a DESTRA e subito in ALTO per risalire in superficie.

DISK 4

Recuperata la spada vi troverete su di un enorme fagiolo, appena cambia lo schermo indicate in BASSO e comparirà un angioletto, quando inizia a cantare andate in ALTO quindi subito in BASSO e a Sinistra per saltare, quando cambia la scena in ALTO e poi nuovamente in ALTO per aggrapparvi ad una liana, camboia lo schermo e andate a SINISTRA. quando gli angioletti vi lasciano lo zaino indicate in BASSO per cadere su di un ramo, in ALTO per salire e a DESTRA per salire sulle scale.

Siete ora faccia a faccia con due simpatici serpenti, premete per tre volte consecutive FUOCO dando a Dirk il tempo di effettuare le mosse, un serpente vi trascinerà per un piede facendovi cadere a testa in giù, indicate a DESTRA e quindi in ALTO per non diventare il suo cibo quotidiano e ancora in ALTO per salire a cavalcioni sul serpente.

DISK 5

Sempre in groppa al serpente indicate in BASSO per farvi poggiare a terra, indicate or a DESTRA e quando il serpente vi lecca la mano premete FUOCO.

Siete ora su un dirupo e state cadendo, premete FUOCO. A questo punto si vedrà il malvagio Modroc che cerca di infilare l'anello al dito della povera Principessa che nel corso delle vostre avventure ne ha dovute passare veramente di tutti i colori, premete in ALTO e poi FUOCO per lanciargli la soada che si infilzerà sul braccio, appena ricomparite indicate in ALTO per saltare, SINISTRA e in BASSO per cadere sopra una pedana, a questo punto andate a DESTRA avvicinandovi all'anello incantato, indicate in ALTO poi a DESTRA e FUOCO per raccoglierlo prima di indicare a SINISTRA per fuggire.

A questo punto il vecchietto cerca di fulminarvi nel vero senso della parola, indicata in ALTO e subito FUOCO per lanciargli l'anello, in BASSO per prendere la spada, BASSO per avvicinarvi alla bella principessa dormiente e FUOCO per usare la spada.

DISK 6

Indicate in BASSO, poi a SINISTRA per schivare i massi, in ALTO per tornare dalla principessa e in BASSO per darle un bel bacio (più che meritato direi). FUOCO per eliminare l'uccello, ancora FUOCO per riservare lo stesso trattamento ad un secondo animale e un ultima pressione del tasto di FUOCO per gustarvi l'assai gratificante scenetta conclusiva. Complimenti!

*Si ringraziano anche i lettori Giuseppe Giusti, Carlo Vittorio Bevilacqua Ariosti, Adelmo di Marino, Fuliati Massimo, Mirko Bergamini, Stefano e Maurizio De Santis e Manzi Salvatore per le loro soluzioni pervenute in leggero ritardo rispetto a quella di Luigi.

MAX

IL PIU' VASTO ASSORTIMENTO DI HARDWARE E SOFTWARE AI MIGLIORI PREZZI DA
SUPERGAMES
In Via Vitruvio n.38 a MILANO - Tel. (02) 6693340

COMMODORE AMIGA 500 (Garanzia Italiana)	L.	690.000
COMMODORE AMIGA 2000 Versione 6.2	L.	1.500.000
COMMODORE AMIGA 2000 con Hard Disk 20MB	L.	2.000.000
Espansione 512K COMMODORE A501	L.	100.000
Espansione 1.5MB x AMIGA 500	L.	250.000
Espansione 2MB Autoconfigurante Esterna x Amiga 500/1000	L.	390.000
Espansione SPIRIT TECNOLOGY 4MB x AMIGA 500	L.	550.000
Drive Interno x AMIGA 500	L.	150.000
Drive Interno x AMIGA 2000	L.	150.000
Drive Esterno Meccanica NEC	L.	139.000
Hard Disk COMMODORE A2092	L.	590.000
POWER KCS PC Board x AMIGA 500 MS-DOS 4.01 Italiano	L.	650.000
Hard Disk A590 COMMODORE	L.	720.000
Hard Disk A590 COMMODORE con 7MB RAM	L.	890.000
Espansione MICROBOTICS 2MB Esp. a 8MB x AMIGA 2000	L.	499.000
AMIGA 3000 + Monitor Multisync VGA 1024 x 768 16 Mhz. HD 40MB	L.	5.900.000
AMIGA 3000 + Monitor Multisync VGA 1024 x 768 16 Mhz. HD 40MB	L.	6.500.000
VIDEON III x AMIGA	L.	499.000
CONTROLLER + HD SCSI Quantum 40MB 11Ms x AMIGA 2000	L.	990.000
Hard Disk GVP Series 2 40MB con 2 Mega Fast Ram x AMIGA 500	L.	1.500.000
Interfaccia Midi Professionale 2 in 3 out 1 THRU	L.	79.000
PROGRAMMA MUSIC x Originale in Italiano x AMIGA	L.	90.000

I prezzi sopra elencati sono comprensivi di IVA
SI EFFETTUANO SPEDIZIONI PER CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SELECT

Piazzale Gambara ,9 (MM1 Gambara)
20146 Milano Tel. 4043527 3 Linee

SOFTWARE ORIGINALE PER AMIGA ATARI
TUTTE LE NOVITA' IN ANTEPRIMA
VASTA GAMMA DI ACCESSORI

EMULATORE PC/AT CON 80286 PER AMIGA E ATARI	Microprocessore 80286 compatibilita' con CGA HERCULES Drive 5 1/4 3 1/2 hard disk mouse porta parallela	Telefonare
ESPANSIONE DI MEMORIA PER AMIGA 500 SENZA OROLOGIO	Espansione per aggiungere 512k al tuo Amiga ..	Lit. 90.000
ESPANSIONE DI MEMORIA PER AMIGA 500 CON OROLOGIO	Come precedente ma con orologio	Lit. 110.000
ESPANSIONE DI MEMORIA PER AMIGA 500 2 MB	Espansione per aggiungere 2000k al tuo amiga	Lit.Telefonare
ESPANSIONE DI MEMORIA PER AMIGA 500 4 MB	Espansione per aggiungere 4000k al tuo amiga	Lit.Telefonare
DRIVE PER AMIGA 500 CON INTERRUTTORE	Disk drive slim line per amiga 880k	Lit. 145.000
DRIVE PER AMIGA 500 + SYNCRO EXPERT	Come precedente ma con in piu' hardware syncro	Lit. 169.000
HARD DISK 40 MB PER AMIGA 500	Hard disk con tempo d'accesso 28 ms	Lit. 830.000
PENNA OTTICA PER AMIGA 500	Penna ottica per amiga 500 corredata di software.....	Lit. 45.000
ATARI 520 STFM	Computer con 512 k di memoria, drive da 720 k con modulatore T.V incorporato	Lit. 580.000
ATARI 520 STFM SERIE ORO CON 1 MB DI MEMORIA	Come precedente ma con 1040 k di memoria	Lit. 750.000
ATARI STE 1040	Computer con 1040 k di memoria, drive da 720 k con modulatore, suono stereofonico.	Lit. 999.999
DRIVE PER ATARI SF 314	Disk drive atari da 720 k con interruttore	Lit. 235.000
HARD DISK 30 MB PER ATARI	Hard disk 30 mb con interfaccia dma	Lit. 900.000
HARD DISK 60 MB PER ATARI	Hard disk 60 mb con interfaccia DMA	Lit. 1.400.000
ATARI LINX	Videogioco portatile con monitor a colori lcd grafica stupenda	Lit. 350.000

-*-*-*-* TUTTI I PREZZI SONO IVA COMPRESA -*-*- GARANZIA TOTALE DI 1 ANNO SU TUTTI I NOSTRI PRODOTTI -*-*-*-*-*

PC FOLIO ATARI

Potente PC tascabile con 128k di memoria espandibile a 640 k. Inoltre ha gia' quattro programmi incorporati foglio elettronico gestione appuntamenti calcolatore editore di testi.

Lit. 420.000

INTERFACCIA MIDI

Interfaccia per essere abbinata a strumenti musicali

Lit. 70.000

NOVITA'
NEW SUPERCARD
PER AMIGA 500/1000/2000

New Supercard e'un duplicatore hardware che ti permettera' se disponi di un secondo drive di eseguire i backup di sicurezza dei tuoi programmi originali. Inoltre New Supercard e' molto semplice da installare e puo' copiare tutti i vari formati.

SINCRO EXPERT	Lit. 35.000
NEW SUPERCARD	Lit. 95.000

SUPER OFFERTA

DISCHETTI BULK DS DD
FREE ERROR AL 100 %

CONF. 3 1/2 50 Pz.
Lit. 45.000

BOX PORTA DISCHI DA
50 POSTI PER 3 1/2
Lit 15.000

ECCEZIONALE = ATARI AT/ABC 286 III COMPATIBILE AL 100 %

Pc atari ABC 286 con 640k di memoria drive da 1,44 Mb hard disk 30 Mb 4 slot di espansione AT ega CGA Hercules MDA 2 interfacce RS-232 parallela DOS 3.30 zoccolo per coprocessore matematico mouse.

Con Monitor monocromatico	Lit. 1.400.000
Con Monitor a colori Ega	Lit. 1.750.000

STAMPANTE PT-160 PROMELIT

Stampante a 9 aghi 80 colonne 192 Cps pica elite condensato espanso NLQ, grafica compatibile amiga.

Lit. 340.000

VIDEON III DIGITALIZZATORE PROFESSIONALE A COLORI PER AMIGA

Il Videon ha la possibilita' di digitalizzare immagini a colori da qualsiasi tipo di segnale video composit. Inoltre per ottimizzare le immagini Videon e' dotato di un circuito di tracking.

Lit.. Telefonare

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GAZZA II

Calcio, football, soccer... ognuno lo dice a suo modo, ma tutti lo giocano più o meno allo stesso. Qui in redazione di simulazioni di questo sport ne arrivano a decine, ma l'unico vero calcio è quello che sto per dare a Marco... dai, restituiscimi l'autoradio... NOOO, non prendere a calci quella!

Gazza II è una simulazione calcistica che vuole essere molto completa. Come potete aspettarvi da una simulazione di questo tipo, potrete editare la vostra squadra preferita, vendere e comprare giocatori, vedere il loro rendimento, eccetera. Ma in questo Gazza II le icone che vi permettono di agire sulle capacità della vostra squadra sono molte di più: potrete promuovere un giovane giocatore, trasferirlo, fargli fae della ginnastica di allenamento, fargli provare le tattiche. Potrete inoltre creare delle nuove tattiche di gioco, chiedere dei prestiti e restituirli (e ci mancherebbe... a proposito, Marco ridammi le centomila...).

Insomma, in totale le icone da còntrollare sono 45! e quindi a livello di simulazione "strategica" del calcio ci siamo proprio. A parte che non so se proprio le utilizzerete tutte, ma comunque ci sono.

Ma il "bello", come potete ben pensare, consiste nel gioco "arcade", ossia in quella cosa colorata che si chiama campo, dove ventidue omini corrono come pazzi dietro una roba bianca che si chiama palla. Bene, intuito e compreso il concetto, vi dico subito che Gazza II ha solo una vista dall'alto del campo, e di una porzione di questo (come avviene in Kick Off). Sotto la finestra principale, dove scorre il campo, c'è una visione completa dell'area di gioco, con tutti e ventidue i "puntini" che simboleggiano i giocatori delle due squadre. La palla ha un effetto "distanza", creato come al solito dall'aumento della grandezza di questa mano a mano che si allontana dal campo (e che quindi si avvicina ipoteticamente a voi), effetto un po' esagerato, e i vari momenti della partita sono sottolineati da un riquadrino che compare in alto a destra dove vedete la faccia dell'arbitro, piuttosto che la sua mano con in mano il cartellino giallo.

Insomma, Gazza II è una simulazione completa che piacerà molto agli appassionati e interesserà anche quelli che amano solo smanettare senza sfiorare la più piccola icona.

Steve

ST

Gazza II è realizzato bene, forse non sarà subito chiaro il significato delle 45 icone, ma dopo un po' di allenamento (e con il foglio delle istruzioni in mano) familiarizzerete in fretta. Certo la parte più interessante resta quella arcade, che devo dire è piuttosto fluida anche se ci sono alcune cose che mi hanno lasciato un po' perplesso. Eccole: i giocatori corrono in modo un po' troppo sconnesso, gli avversari corrono come matti, mentre il giocatore che state guidando sembra affetto dalla malattia del sonno (ma forse il suo rendimento era basso) e, quando avete la palla, potete fermarvi e il gioco non prosegue, nel senso che tutti aspettano che calciate questa benedetta palla, e quindi potrete stare fermi lì senza che nessuno vi dica niente.

Insomma, a parte il campo che può essere verde, ma anche grigio-azzurro, e queste difettucci, Gazza II è una buona simulazione per ST. Non saprei dirvi se migliore o peggiore di Kick Off (sto parlando di ST, mi raccomando!), ma comunque piuttosto curata.

Globale 76%

http://www.oldgamesitalia.net/

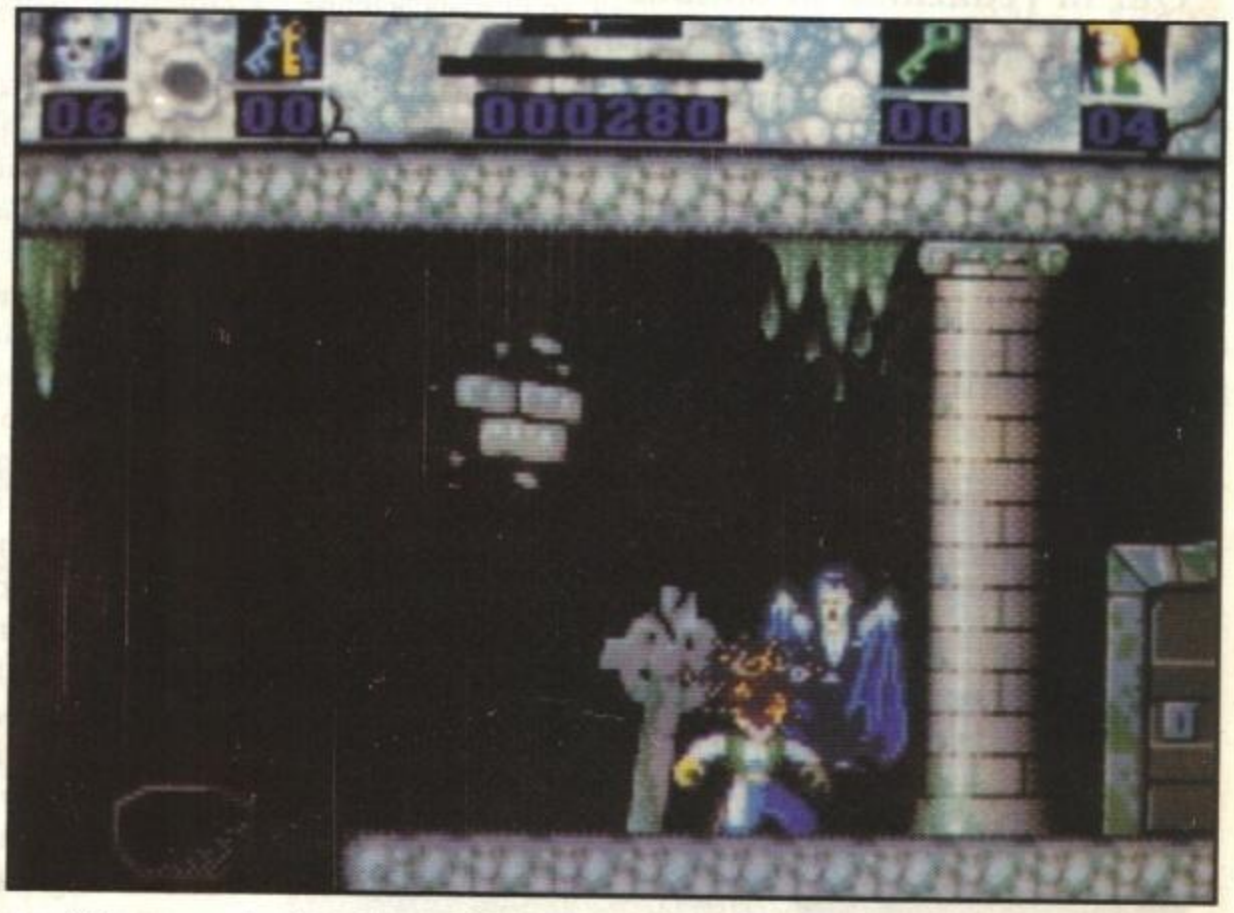
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MILLENNIUM PER AMIGA L. 29.000

HORROR ZO
FROM THE

L'orrore è probabilmente uno dei generi più seguiti in Italia, basta vedere l'affluenza ai cinema in occasioni di film come "la Casa XMXCVII" o "Nightmare 27 - Freddy contro Godzilla", la tiratura di riviste come Blob e Mostri e infine l'ampio seguito del bellissimo Dylan Dog (non in senso fisico, cosa avete capito, degenerati!!!). E i videogiochi? Beh, i videogiochi NON stanno a guardare, basta vedere questo Horror Zombies From The Crypt che in quanto a splatter non ha quasi rivali.



La trama è abbastanza lineare: voi siete il Conte Valdemar Von Frederick (beh, almeno questa volta impersonate qualcuno di importante e non il solito tizio capitato lì per caso) e avete scoperto non lontano da casa vostra una magione infestata da creature ultraterrene di ogni tipo, a cominciare da zombies passando poi per scheletri fino ad arrivare a donne decapitate e streghe dal naso enorme! Il vostro compito è quello di recuperare trenta teschi di altrettante persone morte in quella casa per poi dargli degna sepoltura e permettere un riposo eterno privo di inconvenienti. I fantasmi (per fantasmi intendo tutta la varia fauna di nemici) però non sono d'accordo, visto che quei teschi sono le uniche "persone" da spaventare (non saranno molto vivaci ma è sempre qualcosa) (chi si contenta gode Nd-Moana Pozzi), così li hanno presi e li hanno nascosti spargendoli per le sei sezioni principali della casa, che spaziano dal semplice giardino ai sotterranei fino alle stanze vere e proprie. Da notare che come in ogni casa che si rispetti nel bel mezzo del giardino c'è un simpatico cimitero, non si sa mai. Ora

FORSE NON TUTTI SANNO CHE...

Ecco un po' di amenità varie sul cinema horror che, in effetti, forse non tutti conoscevano...

- Il primo film d'orrore in assoluto mai girato si intitolava "A Fight with Sledgehammers", del diciannovesimo secolo, e vedeva due tizi che si menavano veramente con due veri martelloni. Molto corto (più di tanto non si può sanguinare!) ma molto realistico.
- Nel film "Non Aprite Quella Porta", verso la fine, c'è una scena dove Faccia di Cuoio insegue una ragazza e le provoca un taglio con la motosega. Notate l'espressione d'orrore della ragazza, perché è vera! Infatti l'attore che impersonava il pazzo assassino nello slancio l'ha ferita davvero!
- Il più famoso film horror-demenziale è probabilmente "L'attacco dei pomodori assassini". Il regista per il film ordinò una quantità enorme di pomodori e il fornitore accettò in cambio di veder comparire il suo nome nei titoli di coda.
- Spesso e volentieri, il testo in italiano dei videogiochi e delle loro istruzioni sono dei veri e propri orrori: a cominciare dai famosissimi sorcio e aggeggi (mouse e gadget), la videoludica nostrana si è evoluta a suon di fessure (drive), minidischi (i 3 1/2, per intenderci, non quelli di Goldrake), pompa fucliazz (dal gioco Laser Squad), cartello di molletta (Bobby Pin Sign) e così via. A questo proposito, vi consiglio di andare a pagina 9 e leggere attentamente il riquadro intitolato "Gran Premmio Erori 1991".

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

OMBIES CRYPT

voi siete costretti ad entrare appunto nella magione in questione e avventurarvi nei recessi più angusti e dimenticati, e tutto per quattro ossa! Se poi pensiamo che non riceveremo neppure un minimo segno tangibile della loro riconoscenza, si può arrivare tranquillamente alla conclusione che si fa tutto per niente! Bah, dopotutto tutti i gusti sono gusti.

Il bello è che voi siete completamente indifesi contro le creature! Cominciate infatti che non possedete nulla e per fare qualche progresso dovrete raccogliere immediatamente i coltelli che si trovano sospesi a qualche metro da terra (eh, si sa, il soprannaturale...) ma più avanti potrete anche trovare un formidabile spadone che però ha la grave pecca di essere molto lento e poco maneggevole.

Ci sono avversari però che non si possono ammazzare del tutto, ad esempio i vampiri, ecco allora che entrano in scena alcuni optionals come gli stivali (permettono di camminare silenziosamente, una specie di invulnerabilità), la pozione (vi trasforma momentaneamente in uno zombi garantendovi "l'immunità diplomatica" presso lupi mannari & affini) e così via.

Inoltre non tutte le zone della casa sono liberamente accessibili, dovrete infatti raccogliere alcune chiavi che vi permetteranno di aprire un tot numero di porte o magari risolvere degli enigmi e trovare passaggi segreti, tunnel e così via. Naturalmente durante tutta la vostra esplorazione sarete inseguiti da innumerevoli mostriciattoli vari che non esiteranno certo a farvi esplodere le cervella con una manata ben assestata (cos'è che dicevano a proposito dei videogiochi troppo violenti?) Chi ha mai detto che la vita deve essere semplice, figuriamoci la morte!

Se poi per un caso neanche tanto strano doveste accorgervi che il gioco è troppo difficile, beh... nella confezione sono inclusi un po' di aiuti che vi permettono di districarvi nei punti più difficili e sono presenti anche due password per i livelli più avanzati dimodoché si abbia la possibilità di vedere maggiormente il gioco. E, vi posso assicurare, non sarà facile terminarlo neanche partendo dai livelli superiori. Beh, adesso saranno contenti quelli che si lamentano dei giochi troppo facili...

Amiga

Horror Zombies eccetera eccetera è veramente un gioco buffo. Nonostante tutti i suoi splatteramenti vari di gente, fantasmi, donne senza testa, zombies, lupi mannari, scheletri e vampiri ha un'atmosfera quasi allegra, con l'ineluttabilità delle varie e numerose morti che sopraggiungono inevitabilmente a pie' sospinto in puro stile Rick Dangerous. La grafica è molto particolareggiata e fluida, anche se a suo discapito potremmo dire che l'area di gioco è un po' piccola. Il sonoro è molto carino, con un remix di una musica di un tizio che non mi ricordo più e una serie di effetti sonori molto azzeccati. Ad ogni modo, se cercate qualcosa che veramente faccia fumare il vostro joystick e sudare le sette camice che indossate, non guardate più in là di Horror Zombies From The Crypt.

Globale 83%

A BARLETTA
COMPUTER SHOP
PUNTO VENDITA
SPECIALIZZATO IN
COMMODORE - *AMIGA*
ACCESSORI-PERIFERICHE-GIOCHI
PROGRAMMI ANCHE PER
ATARI-AMSTRAD-IBM PC COMPATIBILI
ASS.TECNICA E CONSULENZA QUALIF.
VENITE A TROVARCI IN
VIA CARLI 17
TEL./FAX 0883-521794

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Obitus

Prima Beast, poi anche Beast II, quindi Awesome, adesso Obitus, a quanto pare la Psygnosis ha deciso che la maglietta allegata alle megaconfezioni dei suoi prodotti di maggiore risonanza sia ormai divenuta un "must". Evidentemente ritengono, dati alla mano, che il ritorno commerciale giustifichi una simile scelta di mercato, è quindi probabile che continuino su questa strada senza poter affatto escludere che ne nascono con il tempo delle vere e proprie manie collezionistiche in piena regola, nel frattempo il più contento di tutti di questa storia è il solito MA che si sta progressivamente rinnovando il guardaroba... (Essere capo redattore ha indubbiamente i suoi lati vantaggiosi!)

Prologo: tornando idietro nei secoli fino alla notte dei tempi (quando cioè se qualche d'uno intraprendeva un commercio di occhiali da sole costui era un imbecille) ci ritroviamo nella remota terra di Middlemare che prosperava prosperosamente prosperante sotto il regno del re regnante, per la cronaca un certo Cirkassia. A questo punto come da prassi interviene l'immancabile mago invidioso, tale Domakk (con un nome così fa bene ad essere invidioso), deciso a turbare la tranquillità dell'intera popolazione. A dire il vero comunque la situazione era già di per se turbata per le difficoltà del re nell'avere un erede, chicchessia Cirkassia ogni donna se ne scappava via. E siccome come sanno tutti l'erede del re sarebbe il principe e senza principe in un regno salta fuori un gran casino perché viene a mancare il futuro re, la situazione diventava sempre più preoccupante di giorno in giorno con l'inevitabile invecchiamento del sovrano. Come avrete già intuito a questo punto ci mette lo zampino Domakk (come in Stun Runner) che procura al re una disponibile fanciulla voluttuosa dalla quale in pochi mesi (non dovrebbero essere nove?) avrà ben quattro figli gemelli (l'importante è esagerare). Tutto bene quindi, ovviamente no, crescendo infatti i giovani principi iniziarono a coltivare un'invidia reciproca, opera di maligni influssi, sempre pià pronunciata col passare degli anni tale da indurli addirittura a combattersi fra di loro.

Amiga

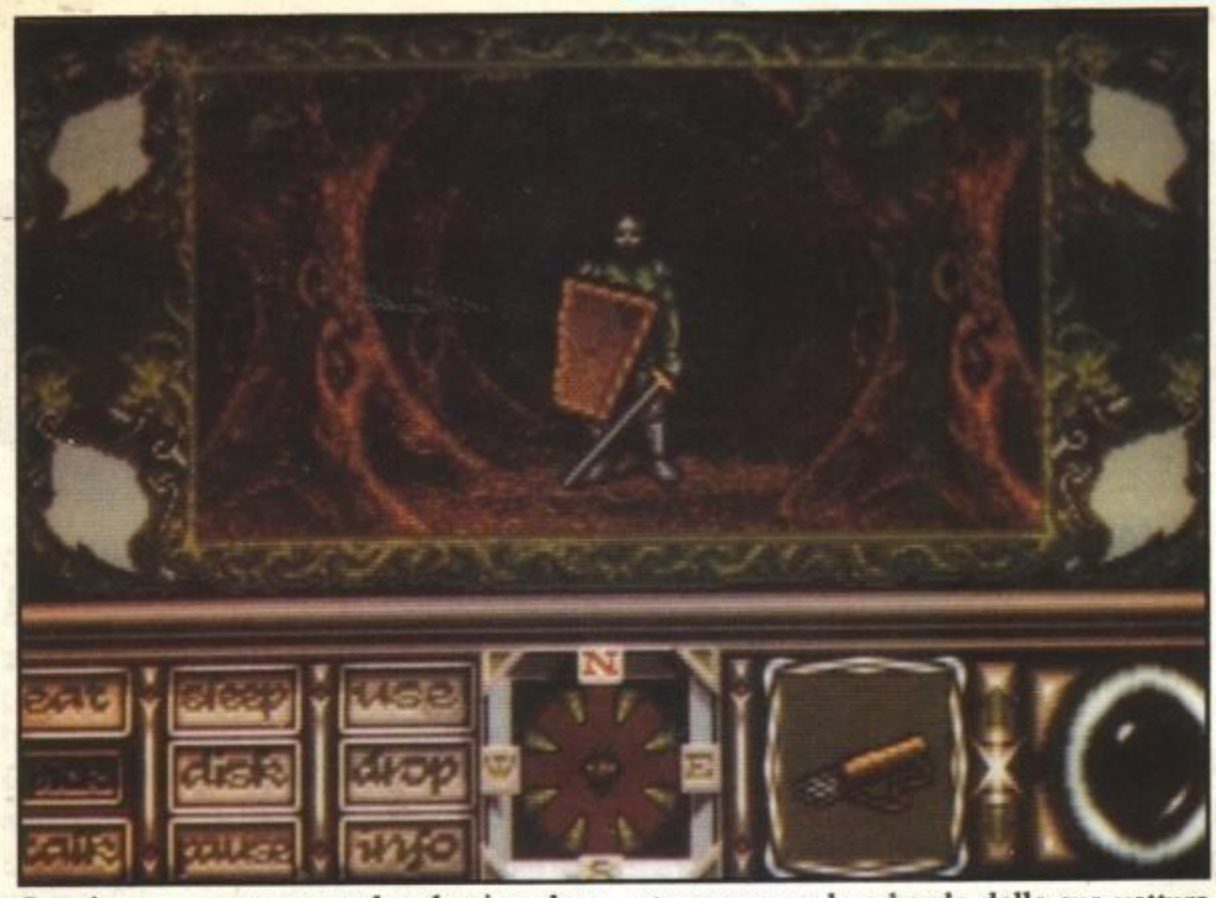
Volendo seguire un ordine rigoroso in questo commento estremamente critico (in senso tecnico, non negativo) non si può non cominciare dall'introduzione (visto che la maglietta se l'è già imboscata qualche d'uno...), in questo senso va ricordato come la Psygnosis ci abbia decisamente viziato con le sue più recenti intro assolutamente strepitose (vedi Beast II e quelle di Killing Game Show, Nitro e Awesome), era quindi lecito attendersi qualche cosa di fantascientifico; vi devo subiro dire che in questo senso rimarrete un tantino delusi, intendiamoci il fulmine che erige la torre è di grandissimo effetto così come i titoli con lo sfondo della foresta che scorre sono ineccepibili, solo che il tutto m'è sembrato un po' troppo breve (probabilmente non hanno potuto fare di meglio per le solite scadenze di tempo, ma è solo una supposizione) per potermi soddisfare completamente, a un fuoriclasse non si può chiedere di giocare in copertura... Veniamo quindi alla fase dei labirinti con prospettiva tridimensionale in prima persona tipo Dungeon Master, tecnicamente è davvero impressionante, il movimento di rotazione addirittura affascinante mentre gli avanzamenti sono di una fluidità e realismo sconvolgenti, peccato però per l'estrema limitatezza delle azioni e degi incontri stessi che rende l'azione non troppo coinvolgente. Passando alle sezioni parallattiche di collegamento non c'è dubbio che siano realizzate bene anche se l'animazione del vostro personaggio non mi ha troppo entusiasmato finendo per pregiudicare anche l'effettiva giocabilità. Rimangono le esplorazioni degli interni che raccolgono insieme i lati positivi di entrambe le precedenti fasi, ma purtroppo anche i loro difetti. Insomma Obitus, a prescindere dalla maglietta, vuole essere un prodotto di spicco e per la mole di lavoro impiegato, la varietà delle situazioni e dei paesaggi e l'indiscutibile profondità non può non essere considerato tale, solo che dopo alcune partite dimostra alcune carenze nella continuità di gioco tali da poterlo rendere per certi versi se non proprio noioso almeno un tantino monotono. Questo non vuol dire che non si tratti di un titolo da prendere seriamente in considerazione (quel voto lì l'ho dato io!), è solo che a metà fra un RPG e il più classico degli arcade stenta a imporsi nettamente in entrambe le categorie. Vi assicuro che mi piacerebbe poter conoscere le vostre opinioni, a volte dare un giudizio non è proprio facile...

Globale 86%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Lasciamo comunque perdere la vicenda e i suoi susseguenti risvolti (solo Domark continua a perseguitarci) per arrivare finalmente ai giorni nostri.

Wil Mason è un intraprendente insegnante di storia regolarmente sbeffeggiato da classi intere di berberi studenti (quand'ero al liceo non ero solito frequentare questa materia, ma quelle poche volte vi garantisco che erano delle ghignate incredibili), ad ogni modo il nostro protagonista sta percorrendo a bordo della sua vettura un tratto di sperduta campagna rientrando di notte verso casa mentre si scatena un'incredibile temporale, come avrete già intuito dalle condizioni proverbialmente più indicate perché accada qualche cosa ecco che puntualmente interviene una congiuntura negativa; senza alcun preavviso la macchina si ferma rifiutandosi ostinatamente di ripartire (doveva provare ad accarezzarle la marmitta), e così dopo svariati tentativi al nostro povero Wil non rimane che andare a cercare aiuto a piedi. Come già delineatovi fuori piove a dirotto, di conseguenza in breve tempo l'intrepido insegnante si ritrova completamente inzuppato d'acqua fino alle mutande, quando poi alcuni funghi cominciano a crescergli sulle scarpe la cosa lo induce intelligentemente a cercare un immediato riparo che finisce con essere una torre abbandonata poco distante. Finalemente all'asciutto lo sventurato Wil si abbandona pesantemente al suolo per la necessità incombente di ristorare le sue affaticate membra, ben presto sopraggiunge anche il sonno e così se ne riparla dopo una bella dormitina.

Ripresi i sensi il temporale è ormai terminato, gli uccellini cinguettanti cinguettando cinguettano, il sole splendente risplende splendendo e lui si ritrova misteriosamente rinchiuso all'interno della torre che da diroccata che era è tornata in perfette condizioni. Dopo un primo istante di smarrimento Wil rinviene un'antica chiave sul pavimento, le chiavi aprono le porte questo è ovvio, tutto quello che accadrà dopo per tornare da dove è venuto lo sono un po' meno, buona fortuna!

HYPNOTIC LAND

IL PRIMO VIDEOGIOCO CHE VI SPIEGA COME SI SCRIVE UN VIDEOGIOCO!

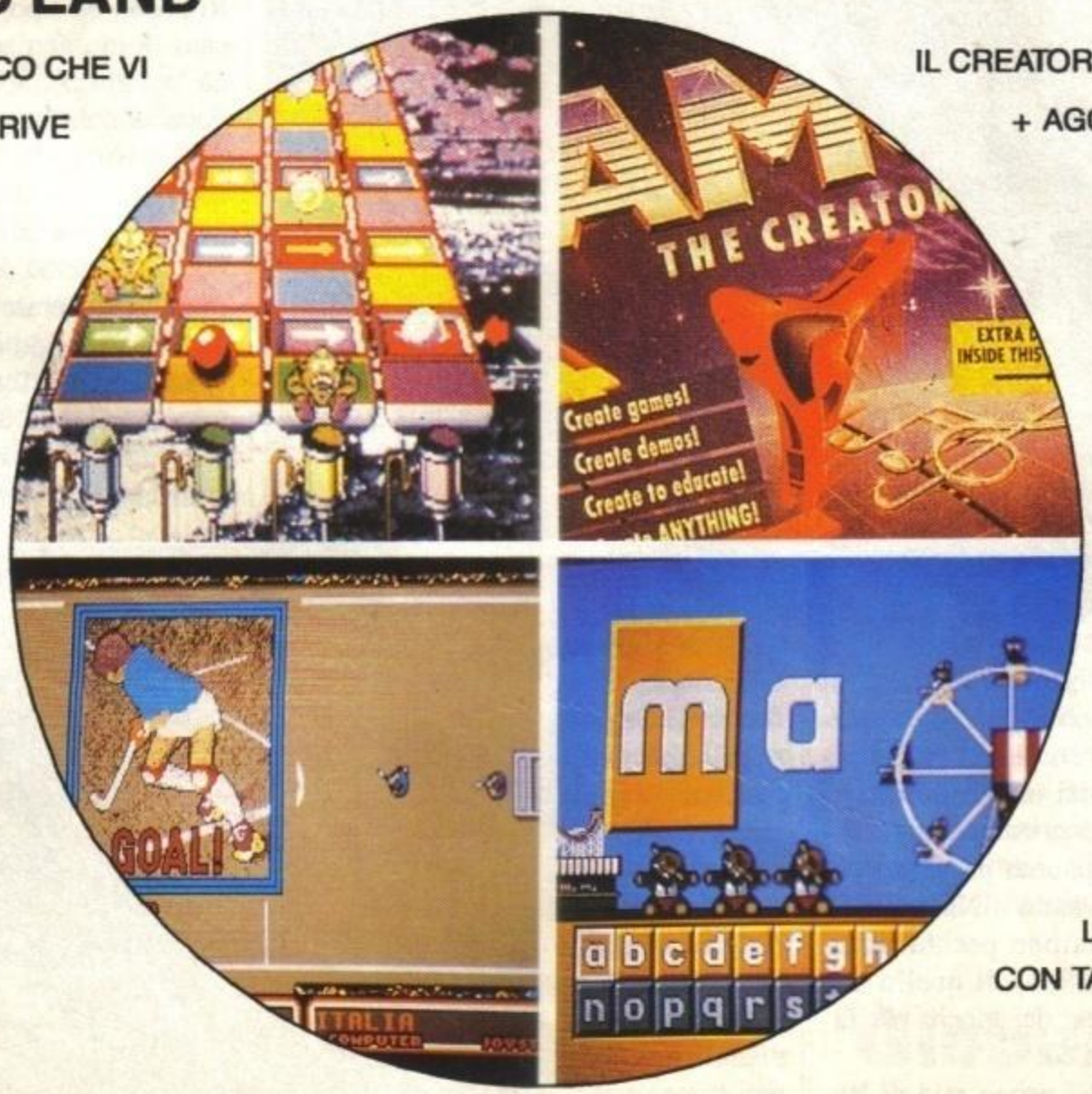
AMIGA & ATARI ST
a L.29.000

OPPURE + AMOS
a L.140.000

AMOS

IL CREATORE DI GIOCHI AMIGA
+ AGGIORNAMENTO 1.21

a L.120.000



HOCKEY PISTA

VELOCE GIOCO SPORTIVO CON OPZIONE TORNEO A 16 SQUADRE

AMIGA & ATARI ST
a L.20.000

PUBLIC DOMAIN AMOS

LA LISTA COMPLETA CON TANTI NUOVI ARRIVI!

Telefonateci allo **039/381328** per i vostri ordini,
oppure nelle ore serali allo **039/835052**

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

OCEAN PER GX 4000 CART. L.69.000

ROBOCO

Eccolo qui, il poliziotto più metallico che sia mai esistito. Diretto, senza mezze maniere e alquanto preciso sembra proprio l'"uomo" ideale a spazzare via da Detroit il crimine una volta per tutte. Ma c'è un grosso problema: negli ultimi mesi questo ha assunto proporzioni inusitate fino a diventare un vero e proprio fenomeno incontrollato, e, di conseguenza, un singolo tizio non poteva più contenere una massa enorme di delinquenti.Tra questi delinquenti ecco spuntare un pericoloso individuo chiamato Caine, produttore di una delle droghe più spaventose mai viste: la Nuke. Questo Caine è talmente potente che riesce ad acchiappare Robocop e a smontarlo pezzo per pezzo, ma non ha fatto i conti con la OCP che chiamano un esperto in puzzle e lo rimontano. A questo punto Robocop riunisce attorno a sé un bel po' di agenti e va per ammazzare il cosiddetto "Mr. Big".
Colpo di scena: all'ultimo momento il cervello di Caine viene scelto per muovere un potentissimo droide, chiamato Robocop 2. Naturalmente il nuovo nato si ribella ben presto e comincia così una furiosa battaglia contro il suo predecessore.

Questa, in (molto) breve, è la trama di uno dei film più famosi degli ultimi mesi: sembra proprio che la Ocean abbia deciso di accaparrarsi tutti i titoli cinematografici più sensazionali, a cominciare da Robocop 2 appunto passando per Total Recall e arrivando a Navy Seals. Ecco allora la versione per Amstrad (GX4000, 464+ e 686+) di quello che sembra diventerà uno dei giochi più famosi mai usciti per C64.
Il gioco comincia dal primo raid di Robocop nella raffineria di droga: qui Robo , rappresentato con una visuale laterale con lo spaccato dell'edificio, deve stare attento ai vari criminali nonché agli ostacoli semi-naturali come precipizi, seghe circolari, punte, generatori elettrici, nastri trasportatori e via dicendo. Il contatto con questi ostacoli è sempre fatale essendo Robocop un tipo molto fragilino e delicato (a me non sembra, ma così risulta da 'sto gioco). Sparsi per il percorso che porta alla raffineria ci sono dei contenitori di Nuke che vanno necessariamente raccolti.
Si passa poi al secondo quadro, uno strano puzzle game dove Robocop deve riuscire a recuperare parte delle sue memorie, cominciando da quelle riguardanti la sua ex-moglie. Il terzo quadro è ambientato al poligono di tiro dove Robo potrà impratichirsi a impallinare delinquenti evitando di colpire i civili.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

P 2

Nel quarto quadro il nostro pelato eroe si dovrà aggirare per la Birreria Tokugawa, anch'essa infestata da criminali e pericoli più o meno naturali. Inutile dire che Robo non avrà vita facile e dovrà sudare sette corazze prima di passare avanti. Il quinto e sesto quadro sono ripetizioni del secondo e del terzo mentre il settimo e ultimo è (ovviamente) quello decisivo: L'Uomo Lattina deve entrare negli edifici della OCP e frantumare Robocop @ che nel frattempo ha dato in escandescenza e ha tentato di ammazzare tutti (quasi riuscendoci).
Terminata anche quest'ultima, non facile, missione, verrete ricompensati dalla città riconoscente che vi dedicherà un monumento ecc. ecc. Un po' poco per una tale fatica!

GX 4000

La prima cosa che salta all'occhio di questa versione di Robocop II è senz'altro la realizzazione grafica, che sfrutta appieno le possibilità del GX4000 e propone fondali molto dettagliati e colorati e sprites molto riusciti. Il solito tallone d'Achille è rappresentato dal sonoro, per ovvi motivi tecnici, rappresentato da una serie di colonne sonore discrete e effetti sonori artificiosi. La più grande pecca però è l'elevato grado di difficoltà: va bene che è un gioco caro e quindi deve "durare di più", ma non mi sembra il caso di programmare un gioco impossibile! La minima cosa che si fa, TAC! si ricomincia da capo. Non molto incoraggiante, visto che per procedere un po' bisogna sudare non poco. Insomma una mirabolante realizzazione per quello che non oserei definire il gioco più difficile dai tempi di Game Over!

Globale 89%

ROBOCOP

E il signor OCEAN disse, facciamo i giochi per il 64, per lo Spectrum, pure per l'Amstradde, a allora perché non facimmo unno gioco anco per il Nintendo? E così fu.

MA QUALE, tra l'oceanica produzione dei giochi Ocean si poteva scegliere?, forse quello che ha venduto di più in tutti i tempi, ebbene si, ROBOCOPPE!, sarà il primo gioco della Ocean ad essere convertito per il piccolo scatolotto Nintendo. Ecco quindi che l'ammasso di latta che hai tempi ha fatto furore nelle sale cinematografiche, ora è nelle nostre mani, sotto il controllo del nostro joypad, potremo finalmente sfogare tutta la nostra furia omicida scazzottando giovani criminali... pensando di picchiare Jovanotti. Robocop sul Nintendo è molto diverso dai suoi predecessori sul 64, speccy, amy etc. Etc. Si sono perse tutte le parti strategiche (l'allenamento con la mira, il riconoscimento della faccia del criminale) ed è rimasta solo la parte puramente arcade, molto migliorata. Il gioco risulta quindi più semplice ed immediato, si capisce subito cosa bisogna fare a quelle orde di tizi che avanzano con fare minaccioso verso di voi, menarli!, un po' più complesse le fasi finali di ogni livello dove bisogna fronteggiare un "mostro finale" come si suole dire, che ha delle caratteristiche di combattimento speciali, e di volta in volta dobbiamo imparare una tecnica che ci permetterà di pestarlo il più possibile ...giochi violenti, tze!

Carlo Santagostino.

NES

Beh, come primo gioco della OCEAN per il Nintendo direi proprio che ci siamo, presentazione in grande stile, grafica, forse un po' rozza ma ok, anche la giocabilità è a posto, ma allora cosè che non mi convince... Forse che di giochi come questo ne abbiamo visti a centinaia? ...forse ...intanto che voi pensate io mi faccio una partita a Castlevania.

Globale 83%

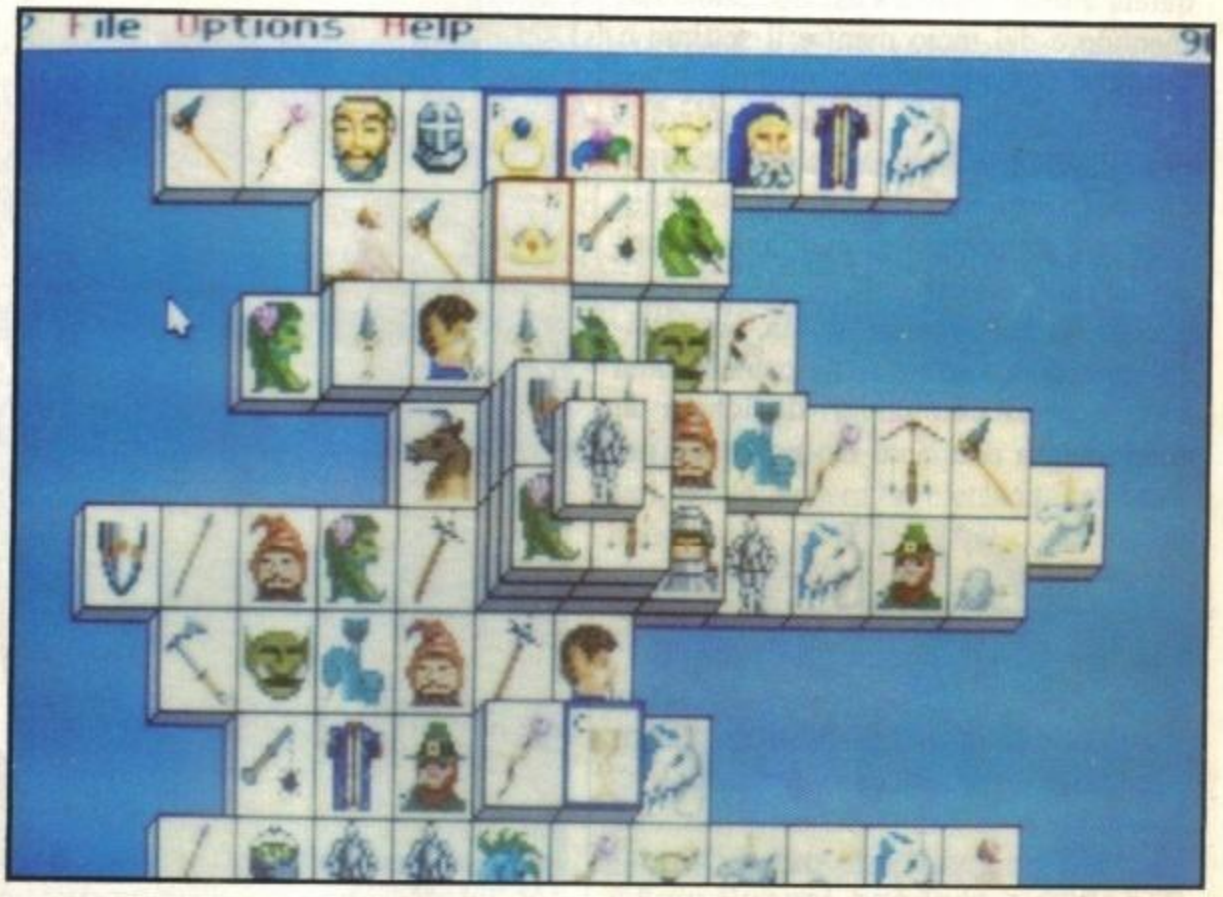
http://www.oldgamesitalia.net/

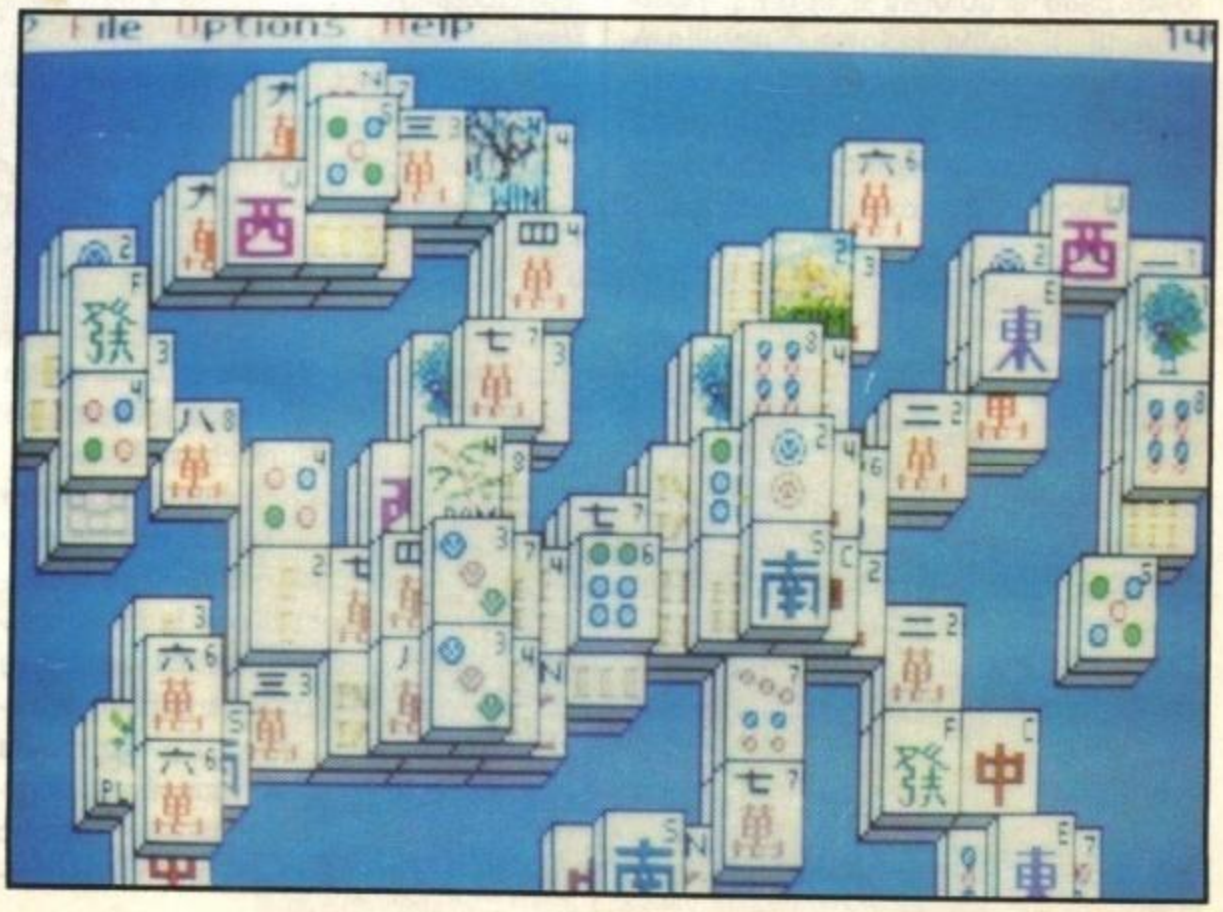
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ACTIVISION PER PC L. 59.000

Shanghai II Dragon's Eye





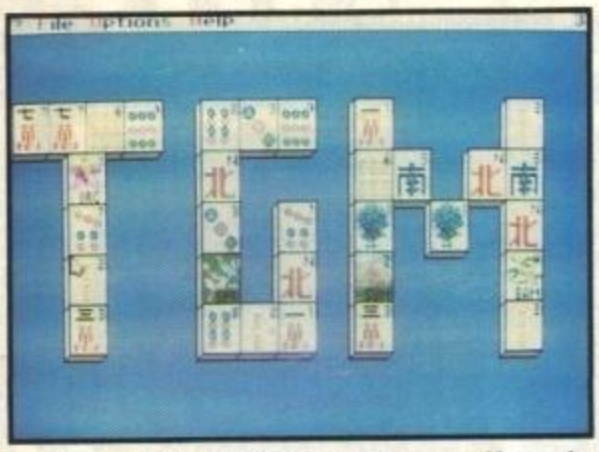
Se un pomeriggio siete in casa, fuori piove a dirotto (o nevica, come ultimamente), la vostra ragazza vi ha lasciato, siete giù di morale (ci credo!) e non sapete come passare il vostro tempo, cosa pensate di fare? L'Activision a pensato a voi, ed ecco che torna Shanghai, ancora più ricco, ancora più bello.

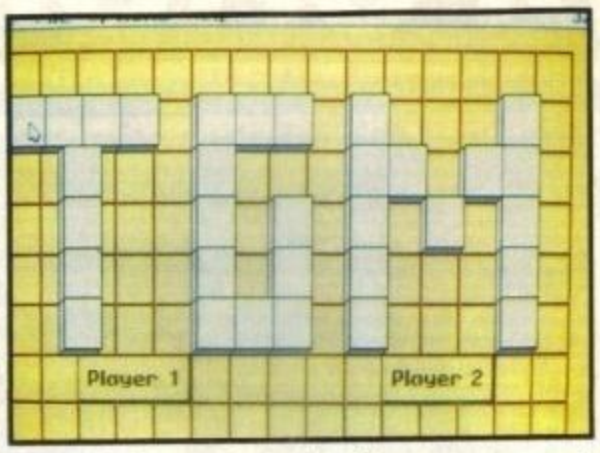
Come?! Non sapete come si gioca a Shanghai?! Ma non vi vergognate? Vabbè, visto che siamo in questa situazione cercherò di spiegarvelo brevemente: sul tavolo di gioco vengono poste 144 tessere di legno o d'avorio, per i ricconi, secondo un particolare schema in una sorta di piramide quadrata a cinque strati; queste tessere recano su un lato diversi simboli uguali tra loro a quattro a quattro, formando quindi 36 gruppi (144/4=36). Lo scopo del gioco è togliere tutte le tessere dal tavolo (no, non potete rovesciare il tavolo!); come toglierle? Cliccando su una tessera la selezionate, cliccando su un'altra uguale le eliminate entrambe; non tutte le tessere sono però selezionabili ma solo quelle libere, dove per libere si intende che non vi sono altre tessere sopra, a destra e/o a sinistra. Il difficile è che molto spesso vi troverete in situazioni di stallo in cui non potrete togliere altre tessere e allora avrete perso; fortunatamente è presente un'opzione che vi permette di ripetere la partita, così da avere la possibilità di provare ad evitare di commettere gli errori che vi hanno portato alla sconfitta; tutto

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/





questo ora lo avete su computer, il quale si preoccupa, oltre che della gestione delle tessere, di controllare che non bariate; nel caso comunque qualcosa non vi sia chiaro, nei menu del gioco è inclusa una comoda opzione che vi spiegherà le regole e, cosa molto importante, vi fornirà tutti i trucchi per diventare dei veri campioni (peccato che i consigli siano su aspetti di un'evidenza abissale, quindi se non ci arrivate da soli siete dei casi patologici). Vediamo ora le caratteristiche generali di Shanghai II: innanzi tutto potete scegliere se giocare da soli o in coppia, potete disputare tornei, chiedere consigli al computer sulle mosse da fare e soprattutto cambiare la serie di tessere tradizionali con altre raffiguranti ad esempio carte da gioco, personaggi fantasy, bandiere del mondo, animali, sport, numeri, lettere e altro ancora; ancor più stupefacente è che per ogni gruppo di tessere esiste una musichetta superbamente campionata, o forse sarebbe meglio dire un effetto sonoro, vista la brevità di alcuni, che potrete sentire nel momento in cui eliminate due tessere; senza contare il fatto che gli effetti cambieranno per ogni set (almeno in parte); questa opzione, a differenza delle altre, è bene sottolineare che non compariva nella versione precedente, neppure sull'Amiga. Come se non bastasse è stato inserito un altro solitario, basato sempre sulle regole di Shanghai, selezionabile mediante l'opzione "new game"; all'inizio del gioco sul tavolo di tessere ce ne sono solo otto, otto ne avete voi, tre l'avversario (in questo caso il computer) e le rimanenti 127 sono da parte; il primo turno è sempre il vostro. Lo scopo del gioco è lo stesso, ma ora potete prendere le tessere per formare le coppie anche da quelle che avete in mano; se non potete eliminare nessuna tessera dovete però aggiungerne una sul tavolo. Durante il suo turno, il computer si limiterà a mettere una tessera, e se riuscirà a completare la torre avrete perso. Esiste un'altra differenza dal gioco originale che è bene sottolineare: quando una tessera non è più selezionabile, perchè o voi o il computer ne avete posta un'altra di fianco, questa viene girata, cosicché non possiate sapere che simbolo porta (che carognata!). Comunque il gioco non è certo impossibile, anzi bisigna dire che come solitario, riesce piuttosto spesso.

Gianni Ronchi

PC

Niente male; decisamente molto valido. Quando provai Shanghai avrei giurato che era impossibile fare un solitario più coinvolgente, più giocabile e più affascinante, e invece eccolo. Dopo una prima schermata di presentazione niente male e una musichetta invece piuttosto bruttina, venite catapultati in un gioco estremamente coinvolgente, chiaro fin dal primo istante, che vi terrà impegnati per ore e ore senza che l'idea di staccarvi dal computer vi sfiori nemmeno (a meno che non arrivi qualcuno a rompere le scatole). Decisamente positivo è anche il giudizio sulla grafica e sulle rifiniture delle tessere, mentre non altrettanto benevolo è purtroppo il giudizio sul programma in sé, poiché i tempi di caricamento sono luuunghi, troppo lunghi, dovuti anche al fatto che sono necessari numerosi accessi al disco, il programma di installazione decisamante non va, e anche il tempo impiegato per disporre le tessere sul tavolo è incredibilmente più lungo rispetto alla versione precedente (ma di solito non si migliora con l'aumentare delle versioni?). Peccato perché a curare un po' di più i tempi di accesso al disco e la sigla iniziale (è meno importante, ma non dimentichiamocene) non ci voleva molto e il risultato sarebbe stato di gran lunga migliore, così come il voto. Alla larga da questo gioco gli amanti della sola azione.

Globale 87%

MIELCO presenta: Media Box®

Prodotti da POSSO, i Media Box sono contenitori classificatori modulari di livello qualitativo professionale destinati ai FLOPPY DISC 3'1/2" e 5'1/4". Il sistema prevede anche moduli tutti assemblati tra loro per COMPACT CASSETTE, VIDEO, COMPACT DISC, VIDEO GIOCHI, FOTO, FAI DA TE, ecc. Ogni elemento può essere dotato di apposita serratura per protezione del contenuto.

MIELCO
concessionaria esclusiva per l'Italia

SERVIZIO VENDITE E CONSULENZA TECNICA:
20158 MILANO - VIA PRAMPOLINI, 4
TEL. 02/ 6684999
TELEX 316541 - FAX 6688502

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

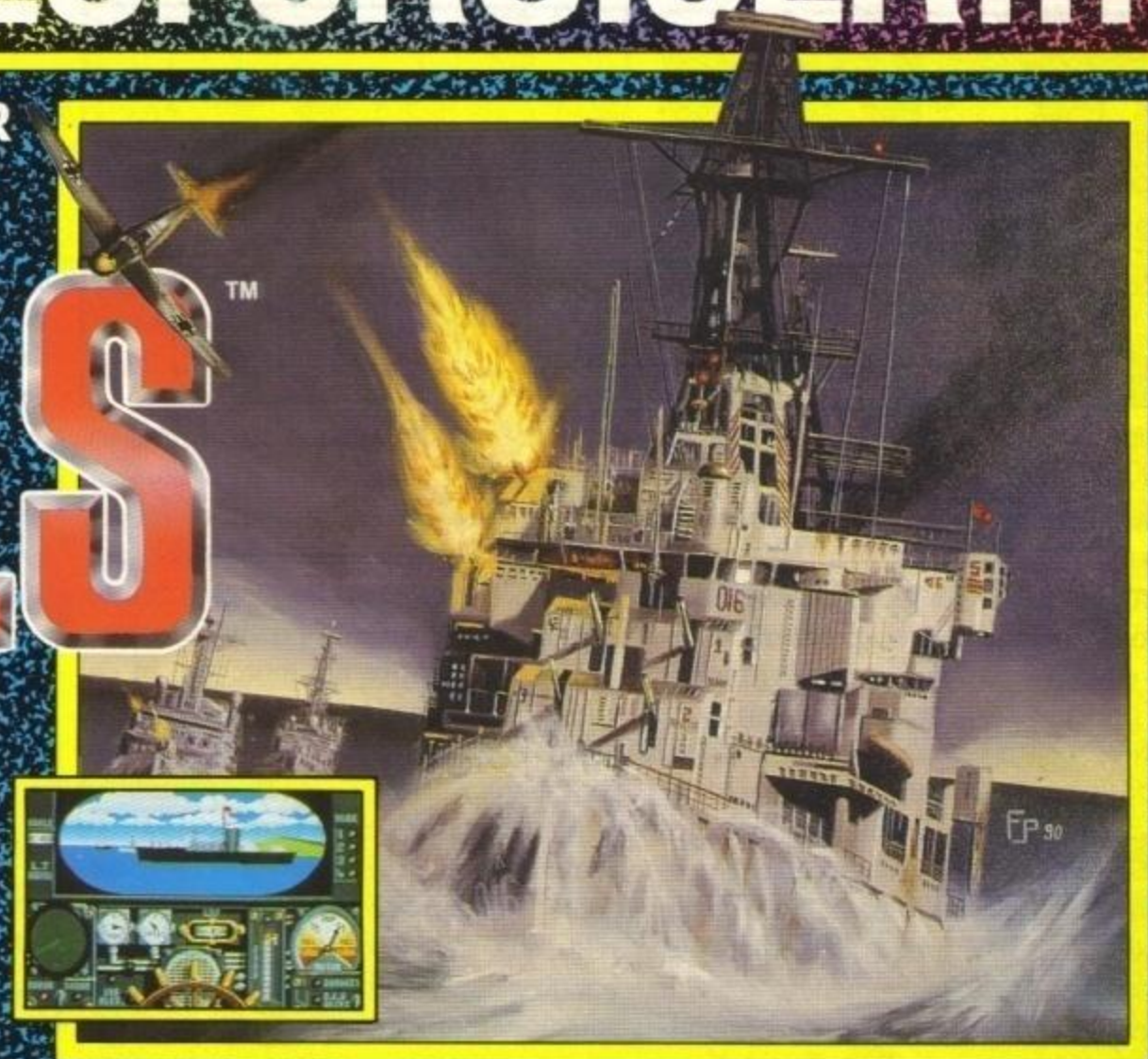
http://www.oldgamesitalia.net/

DAI PESI CRUISER...

ADVANCED DESTROYER SIMULATOR

Dai creatori di Sherman M4

A.D.S™



II GUERRA MONDIALE - le forze navali del mondo stanno combattendo battaglie feroci ed estenuanti. Al comando di un cacciatorpediniere hai il compito di distruggere e sconfiggere forze navali ed aeree nemiche in 15 appassionanti missioni.
ADS è un simulatore di cacciatorpediniere dalle caratteristiche sorprendenti che utilizza tecnologia tridimensionale:

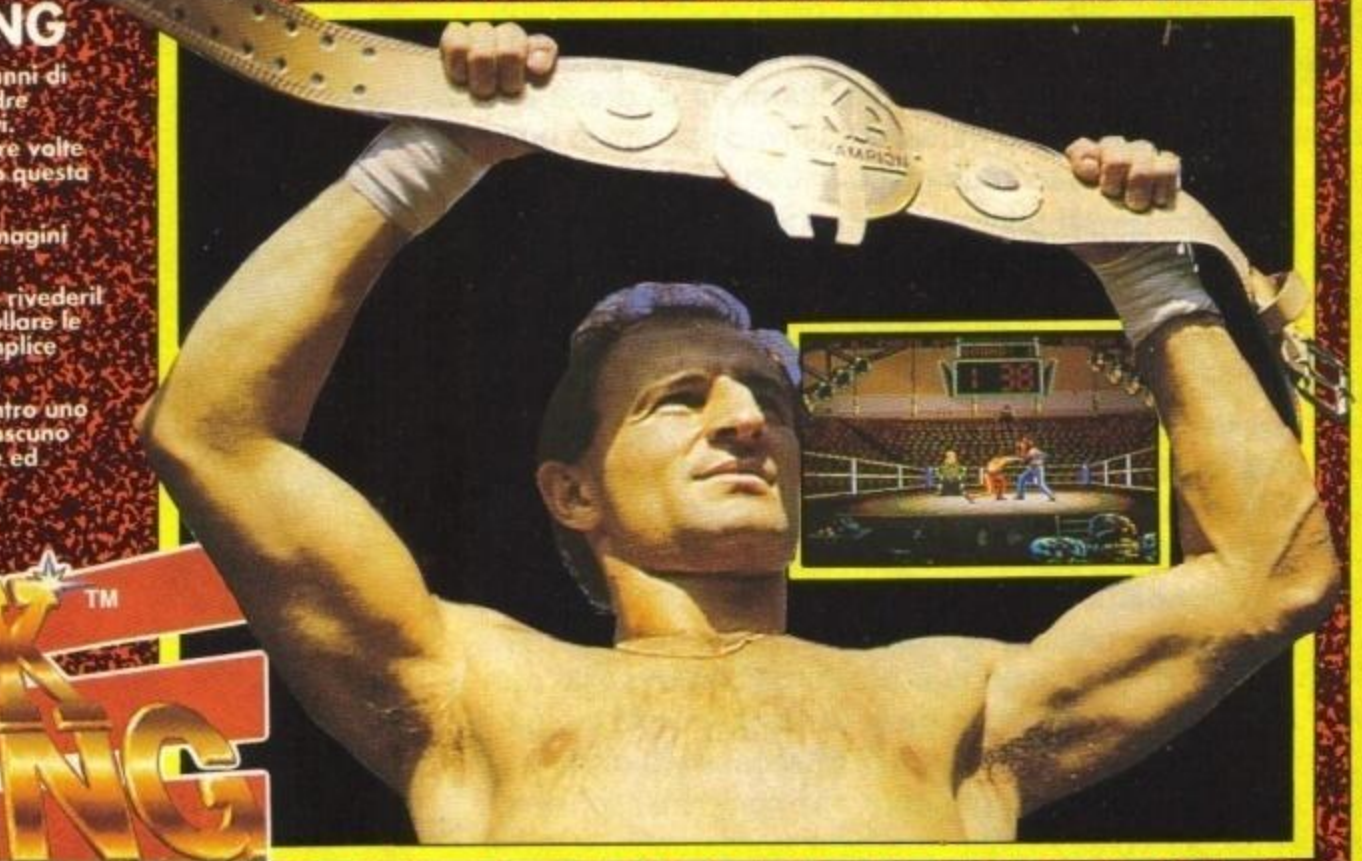
- manuale di 40 pagine che include mappe dettagliate delle zone di combattimento oltre a informazioni storiche e tecniche;
- livello di difficolta selezionabile.

...AI PESI MASSIMI!

PANZA KICK BOXING

Straordinario realismo ottenuto dopo due anni di riprese del campione di box tailandese Andre Panza durante i suoi estenuanti allenamenti. Campione Mondiale di questa specialità e tre volte Campione Europeo, Panza ha sponsorizzato questa superba simulazione sportiva:

- grafiche incredibili digitalizzate dalle immagini dello stesso Panza;
- possibilità di registrare i combattimenti e rivederli per imparare dai propri errori o di controllare le tattiche degli avversari, utilizzando il semplice meccanismo VCR;
- possibilità di gioco contro un amico o contro uno degli 8 avversari offerti dal computer, ciascuno con la propria personalità, caratteristiche ed abilità.



Panza KICK BOXING™

Advanced Destroyer Simulator © 1990 Futura. Tutti i diritti riservati. Panza Kick Boxing © Loriciel 1990. Distribuito in esclusiva per l'Italia da Leader Distribuzione srl - Via Mazzini 15-21020 Casciago (VA)

FUTURA
DISCOVER FUTURA TODAY!

Atari ST, Amiga & PC (EGA, CGA)

Gli screenshots intendono semplicemente illustrare il gioco e non la grafica che varia considerevolmente a seconda del formato e delle specifiche di ciascun tipo di computer.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

HEWSON, AMIGA L. 29.000

Grazie ad anni ed anni di meticolosa ricerca e studio quotidiano sono in grado di darvi un'etimologia della parola che forma il titolo di questo gioco della Hewson: Zara-TRHUST-a, proseguite nella lettura per saperne di più...

ZARATHRUSTA

In uno dei primissimi numeri dell'ormai ultracinquantenne ZZAP! (non vorrei sbagliare ma penso si trattasse proprio dell'ormai mitico Numero 1... Non mi sbaglio, sono andato a controllare!) si aggiudicò con pieno merito la qualifica di Gioco Caldo un budget della Firebird chiamato Thrust. Lo schema di gioco era semplice e immediato e nonostante non fosse tecnicamente nulla di eccezionale ma possedeva una giocabilità tale da renderlo oltremaniera divertente. Il successo fu immediato e i consensi molteplici, prevedibile quindi che gli attenti analisti di una qualche software-houses si ricordassero prima o poi di lui riproponendolo in una nuova veste rinnovata e ancora più irresistibile.

Tralasciando le abituali motivazioni tirannico-imperialiste di una qualche belligerante razza aliena che vuole conquistare il vostro pianeta veniamo alla delicatissima missione per la quale vi siete volonterosamente offerti che consiste nel tempestivo recupero di alcuni globuli di cristalli che per ragioni inerenti alle sopracitate propensioni distruttive del vostro nemico devono essere tratti in salvo con un raggio vettore di cui è dotata la vostra navicella agganciandoli dalla superficie di ognuno dei cinquanta satelliti su cui sono stati dislocati dal vostro nemico per essere quindi ricondotti all'interno dell'atronave madre che vi attenderà pazientemente in un'orbita poco distante (chiedo scusa se il periodo non finisce più e non è neppure troppo punteggiato, mi son distratto un attimo... Colpa d'Alfredo non centra, a volte capita, basta che non capiti Ogni Volta...). La prima cosa che constaterete all'inizio della partita è che non solo solo le mele a cadere dagli alberi e colpire in testa Newton, ma anche le astronavi, conseguentemente se non trovate una forza che si oppogga a quella gravitazionale vi sfracellerete al suolo, il rimedio consiste nel propulsore di cui siete dotati, unico problema è un preoccupante consumo di carburante che potrebbe causarvi la fine che vi ho appena accennato (sfracellamento rottamato), anche a questo si pone comunque rimedio con la presenza di alcuni serbatoi di conbustibile dai quali potrete "ciucciare" con il medesimo raggio vettore per il recupero dei cristalli. Sempre in dotazione alla vostra navicella potete fare affidamento anche su di un cannone laser per eliminare la contraerea, un potentissimo fascio respingente che vi salverà in caso di collisioni ormai inevitabili e un devastante raggio protonico, questi ultimi due hanno però il grave problema di consumare una quantità esagerata di carburante e vanno quindi utilizzati con massima parsimonia. Riassumiamo comunque la vostra missione, trovare il cristallo, rifornirvi di carburante, distruggere le centrali energetiche in modo da far saltare il satellite (già che ci siete sarebbe un peccato non provarci) e quindi togliervi di torno il più in fretta possibile (NB: l'ordine delle azioni è del tutto suscettibile a modifiche). Bisogna però rilevare un'altra cosa, è infatti un luogo comune che l'alieno sia di sua natura stupido e infatti all'inizio il globulo ve lo mette lì in bella vista, anche loro però prima o poi si fanno furbi e quindi aspettatevi delle postazioni di difesa sempre più numerose e soprattutto preparatevi ad attraversare tutta una serie di angusti cunicoli e caverne sotterranee prima di poter fare il vostro lieto ritorno a casa, rimpatriata che poi finisce per coincidere sadicamente con l'inizio della missione sucessiva, cosa voleta farci nei videogiochi non esiste riconoscenza...

Amiga

Credo infatti corresse l'anno 1982 o giù di lì quando fece la sua comparsa un coin-op chiamato Asteroids, grafica vettoriale elementarissima, rigorosamente monocromatico, con una memoria totale che probabilmente non superebbe di molto una decina di K, eppure fu un successo clamoroso tale di influenzare (come testimonia il fatto che siamo ancora qui a parlarne) decine di realizzazioni successive. Questo nonostante l'idea base era talmente semplice da sembrare perfino idiota, l'atronave gira su sé stessa e si sposta in avanti azionando i motori proseguendo poi per inerzia fino ad arrestarsi, proprio niente di sconvolgente quindi, ma il risultato era ugualmente un qual che di incredibilmente irresistibile. Questo elementare sistema di controllo, ripreso ed evoluto con la presenza della forza gravitazionale nel già citato Thrust, è quindi tornato nuovamente come assoluto protagonista in quest'ultimo capolavoro della Hewson riproponendolo a cinque anni di distanza come un vero e proprio cult-game anche per i 16-bit.

Globale 86%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

electronics PERFORMANCE

Via San fruttuoso, 16/A - MONZA (S. Fruttuoso) - T. 039/744164

Articolo		Prezzo
Sistemi Compatibili IBM disponibili in tutte le configurazioni e prezzi		telefonare
Stampanti 24 aghi par/centr. 192 cps (grafica)	L.	750.000
Monitor monocromatici XT AT 14'' CGA VGA c/base	L.	230.000
Monitor colori XT AT 14'' VGA c/base	L.	590.000
Drive interni 3''1/2 720 Kb - MB 1,44	L.	125.000
Drive interni 5''1/4 500 Kb - Mb 1,6	L.	140.000
Drive esterni 720 Kb-1,2 Mb XT AT PS2 AMS 3''1/2	L.	190.000
Drive esterni 360 Kb-1,2 Mb XT AT 5''1/4	L.	215.000
Scheda EGA 640×480 comp. EGA CGA MDA Her. istruzioni in Italiano	L.	125.000
Scheda EGA 1024×480 com. EGA CGA MDA Her. istruzioni in Italiano	L.	150.000
Scheda VGA 800×600 comp. VGA EGA CGA Her. istruzioni in Italiano	L.	145.000
Scheda VGA 1024×768 Mega turbo comp. AT-PS2	L.	430.000
Scheda TURBO accesso mem. 0 st. attesa 8MB	L.	195.000
Scheda clock XT	L.	28.000
Scheda stampante parallela centronics	L.	21.000
Scheda di trasmissione RS 232	L.	27.000
Scheda AT multi I/O parallela/seriale/giochi	L.	29.000
Scheda XT multi I/O par/ser/giochi/trollerxdr.	L.	65.000
Controller per floppy disk con adattatore IDE	L.	65.000
Scheda giochi XT AT con 2 porte joystick	L.	29.000
Vasta gamma di joystick PC XT AT	L.	19.000
Schede Modem interne ed esterne c/software	L.	250.000
Scanner GS4500 c/interf. DMA e pacch. software	L.	350.000
Tavoletta grafica GT1212B con penna ottica	L.	630.000
Mouse QMO2 uscita st.RS232 XT AT PS2 e comp.	L.	45.000
Mouse GM6000 con software e istr. italiano	L.	80.000
Mouse LOGITECH 9 comp. 100% con tutti programmi	L.	190.000
Logitech paintshow plus	L.	110.000
Logitech catchword	L.	395.000
Logitech finesse (elaborazione testi, documenti)	L.	395.000
Trackman, mouse a sfera, vers. seriale, c/softw.	L.	220.000
Hard Disk 20 Mb 5''1/4 o 3''1/2	L.	450.000
Hard Disk 40 Mb 5''1/4 o 3''1/2	L.	575.000
GIOCHI PC 5''1/4 e 3''1/2 novità settimanali		telefonare
Sistema AT 80286 Herc/CGA dr. 5''1/4 mb 1.2	L.	1.200.000
Sistema AT 80286 VGA dr. 5''1/4 Mb 1,2 H.D. 40mb	L.	1.950.000
Sistema AT 80286 VGA dr. 3''1/2 Mb 1,44 H.D. 40mb	L.	2.150.000
Sistema AT 386 Herc/CGA dr. 5''1/4 Mb 1,2	L.	1.790.000
Sistema AT 386 VGA dr. 3''1/2 1,44 Mb H.D. 40mb	L.	2.750.000
Integrati - Ricambi - Riparazioni		
AMIGA 2000 (Conf. compl.)	L.	1.750.000
Monitor Commodore 1084s	L.	590.000
Scheda Janus XT / 5''1/4 360k	L.	450.000
Scheda espansione A. 2000 da 0 a 8 Mb		telefonare
Hard Disk 30-40 Mb A. 2000 SCSI		telefonare
Modem Amiga interni/esterni		telefonare
Handy Scanner Amiga		telefonare
Nastro stampante MPS 801	L.	12.000
Nastro stampante MPS 802	L.	18.000
Nastro stampante MPS 803	L.	13.000
Nastro stampante Seikosha SP180	L.	21.500
Nastro stampante Star LC 10 colori	L.	29.750
Nastro stampante Star LC 10 neri	L.	12.000
Nastro stampante MPS 1500/Olivetti DM105	L.	27.500
Nastro stampante TXP 1000 nero	L.	11.000
Nastro stampante MPS 1200	L.	15.000
Nastro stampante MPS 1230	L.	18.000

Articolo		Prezzo
Amiga 500 (conf. compl)	L.	790.000
Drive esterno AMIGA c/multidisc.	L.	190.000
Espansione 512K AMIGA da	L.	130.000
Modulatore AMIGA	L.	60.000
Cavo skart AMIGA per TV-Monitor	L.	32.000
Videodigitalizzatori AMIGA da	L.	150.000
Kik start 1.3 A.500 (c/montaggio)	L.	90.000
Hard Disk e schede aggiunt. A. 500		telefonare
Videogenlock AMIGA	L.	490.000
Penna ottica AMIGA con programma	L.	35.000
Monitor colori AMIGA/P.C./C64 ecc.	L.	540.000
Monitor monocromatico c/audio	L.	195.000
Stampante colori AMIGA/PC	L.	495.000
Stampante c/doppia interf. AMI/C64	L.	395.000
Base per stampante	L.	15.000
Carta mod. cont. (conf. 500 fg.)	L.	15.000
Cavo centronics per stampanti	L.	25.000
Mouse AMIGA/AMSTRAD c/microsw.	L.	95.000
Tappetino mouse antistatico	L.	16.000
COMMODORE 64 New	L.	250.000
Registratori per C 64 da	L.	59.000
Regolatore elettr. testine reg.	L.	19.000
Adattatore registr. da C16 a C64	L.	25.000
Duplicatore cass. registr. C64	L.	18.000
Disk Drive comp. per Commodore 64	L.	280.000
Penna ottica Comm. 64 c/programma	L.	35.000
Cartucce sprot. copiat. multifunz.	L.	75.000
Cartucce velocizz. caric. drive	L.	45.000
Cavo skart C64 TV/Monitor	L.	19.000
Cavi TV/Computer (vari tipi) da	L.	6.500
Alimentatore per C64	L.	55.000
Copricomputer plexiglas AMIGA	L.	19.000
Copricomputer plexiglas C64 New	L.	16.000
Kit puliscitestine dr. 5''1/4 3''1/2	L.	15.000
Dischi 5''1/4 df.dd	L.	1.000
Confezione 10 dischi 5''1/4 c/cont.	L.	12.000
Dischi 5''1/4 df.dd 2 Mb	L.	2.500
Dischi 3''1/2 df. dd. (conf. 50 pz.)	L.	1.000
Dischi 3''1/2 HD Mb	L.	3.000
Tagliadischi acciaio per 5''1/4	L.	14.000
Portadischi 5''1/4 Posso per 150 pz.	L.	39.000
Portadischi 3''1/2 Posso per 170 pz.	L.	45.000
Portadischi 3'' 1/2 (cont. 10 pz.)	L.	4.500
Portadischi 3''1/2 (cont. 40 pz.)	L.	20.000
Portadischi 3''1/2 (cont. 80 pz.)	L.	25.000
Portadischi 5''1/4 (cont. 10 pz.)	L.	4.500
Portadischi 5''1/4 (cont. 50 pz.)	L.	20.000
Portadischi 5''1/4 (cont. 100 pz.)	L.	25.000
Portacassette Multibox (10 pz.)	L.	3.500
Joystick Flashfire ''Bep Bop''	L.	7.500
Joystick Flashfire c/3 spari man.	L.	10.000
Joystick Flashfire c/3 sp. autofire	L.	15.000
Joystick Flashfire c/3 microswit.	L.	25.000
Joystick Flashfire traspar. autof.	L.	19.000
Joystick Flashfire trasp. microsw.	L.	29.000
Joystick Flashfire per MSX da	L.	15.000
Joystick Flashfire per AMSTRAD da	L.	24.000
Joystick Flashfire per C16/P4 da	L.	19.000
Joystick Switch Joy con leva acc.	L.	20.000
Joystick ALBATROS microswitches	L.	49.000
Joystick MOUSE digitale a sensori	L.	45.000
Cavo adatt. joystick AMSTRAD	L.	9.000
Cavo adatt. joystick C16 e Plus 4	L.	6.000
GIOCHI in cassetta e dischi per C64, C16, MSX, Olivetti, AMSTRAD, AMIGA, ATARI, NINTENDO, ecc.		telefonare

I prezzi indicati sono tutti compresi di IVA

PERMUTE
RIPARAZIONI
ASSISTENZA
RICAMBI

I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI. TELEFONARE PER CONFERMA AL N° (039) 744164

SPEDIZIONI CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA

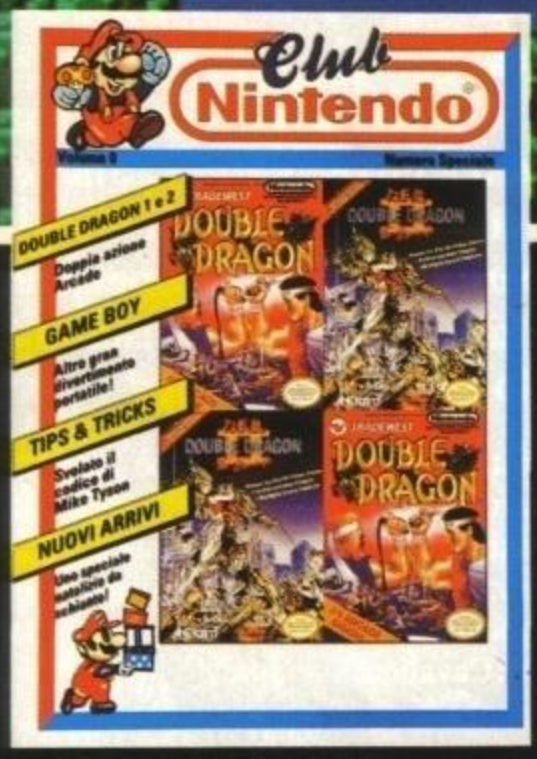
SCONTI RISERVATI AI RIVENDITORI

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NIENTE STRESS CON TIPS & TRICKS NINTENDO CLUB!

PUBLICIS - FCB/MAC



Club Nintendo®

Chi scopre il trucco è più dritto: Nintendo Club, il primo e unico Videogames Club! Con un mensile che vi dà la mega rubrica Tips & Tricks per diventare imbattibili! E poi, nuovi giochi, consigli, superoffer-te! Mandate il coupon, vi arriverà il nu-mero speciale della rivista, con tutto per diventare soci e ricevere l'abbo-namento, il distin-tivo e la tessera dai mille sconti!

Per iscriverti al Nintendo Club, invia il coupon a: CEMIT - Casella Postale 1140 - N. 10100 - TORINO. Riceverai in omaggio il 1° numero del Nintendo Magazine.

NOME _____

COGNOME _____

DATA DI NASCITA _____

VIA _____ N. _____

LOCALITÁ _____

CAP _____ PROV. _____ TEL. _____

FIRMA _____
(di un genitore per i minorenni)

TGM

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

gnato immediatamente al giocatore una carica per un turbo (alla Ivan coso Ironman, la nitro) che può essere utilizzata immediatamente o tenuta da parte per eventuali passaggi ultraveloci, purtroppo però ne potete tenere solo tre e non da circuito a circuito.

Ultima cosa, tutte le piste sono sospese ad altezze non indifferenti: infatti se per caso vi venisse in mente di oltrepassarne i bordi grazie ad un trampolino (stando "a terra" non è possibile farlo per via dei cordoli) vi trovereste immediatamente "un pezzo qui e un pezzo là", ovvero il vostro veicolo sarà esploso e voi... beh, indovinate.

Ad ogni modo, il fuoriuscire dal circuito non è l'unico metodo per far saltare il mezzo: questo infatti ha una sua quantità ben definita di energia che può essere ri-

F-ZERO

Fino ad ora, l'unico modo per rendere quasi-completamente interattivo un circuito automobilistico (ovvero andare dove si vuole, anche contro mano) è stato quello di realizzare il circuito stesso con dei poligoni. Questo però ha significato spesso una certa lentezza di gioco, ma ecco la soluzione: una pista in bitmap e un chip per la rotazione e lo zoom degli sprites!

Eh si, miei cari, avete letto bene. Ma passiamo al succo: F - Zero è in pratica uno pseudo-simulatore automobilistico futuribile ambientato in quindici percorsi diversi suddivisi in tre leghe di crescente difficoltà, ovvero Knight (Cavaliere — la più facile), Queen (Regina) e King (Re — la più difficile).

Per affrontare questi quindici tracciati avrete a disposizione uno tra quattro veicoli a cuscino d'aria disponibili, ognuno con le loro caratteristiche di accelerazione, velocità e manovrabilità. Qualsiasi mezzo voi sceglierete, gli altri tre verranno presi "in prestito" dal computer e fungeranno da avversari principali durante le gare assieme a un nutrito numero di veicoli anonimi, generalmente lenti e goffi, che rappresentano gli altri concorrenti.

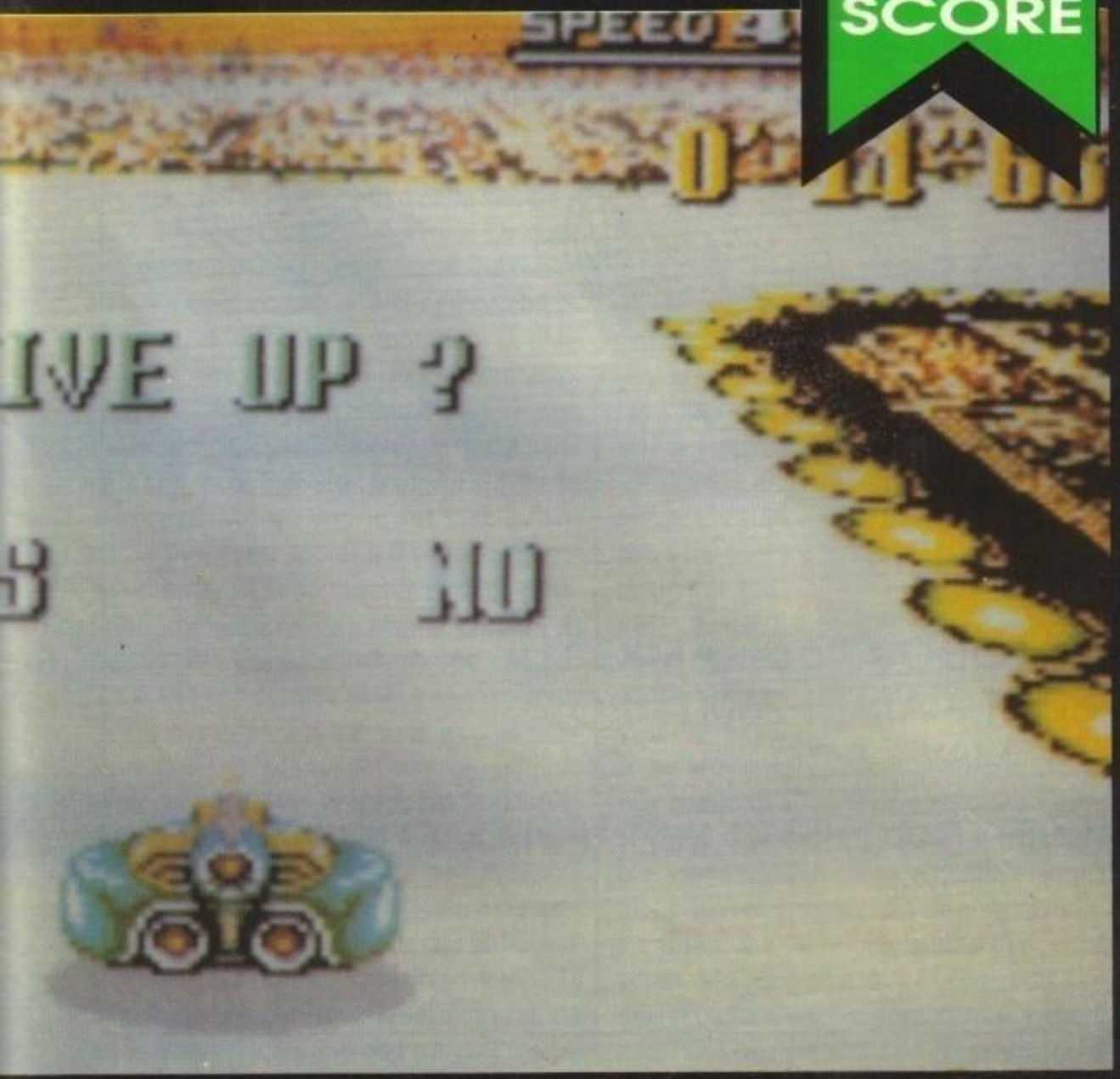
Lo scopo naturalmente è quello di piazzarsi il meglio possibile (magari anche primo) in ogni prova per guadagnare così punti in base alle prestazioni, punti che poi determineranno il vincitore della lega.

Per tenere maggiormente fede all'ambientazione fantascientifica, nel gioco sono stati inseriti alcuni particolari non comuni, che vanno dai trampolini sparsi qui e là, "boost pad" alla STUN Runner, delle strane onde magnetiche che fanno rallentare, veri e propri precipizi da saltare, bivi, mine e potenti calamine che vi attrarranno verso i bordi senza contare che in un paio di circuiti c'è anche il vento che vi spinge di lato.

Parlando di boost pad, c'è da dire però che è possibile surrogarne l'effetto: per ogni giro portato a termine viene asse-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



The Games machine

TOP SCORE

dotta con spintoni, urti e passeggiate sui cordoli nonché sulle mine. Fortunatamente però in ogni circuito c'è un tratto di strada che funge da "box" accessibile però anche in corsa, ovvero basta passare su alcune righe di energia che appare la classica "astronave madre" che ci fa il rifornimento fintanto che stiamo appunto sulle righe.

Se per uno sfortunato caso doveste esplodere, niente paura: avete a disposizione una limitata scorta di (uhm, vediamo, li ho già chiamati veicoli, mezzi, carriole no, non mi piace, caffettiere neanche, vabbè, opto per) hovercar che vi permetteranno di riprovare il circuito e magari di dimostrare quanto valete.

Grazie poi alla batteria tampone presente nella cartuccia è possibile salvare le migliori venti prestazioni per ogni circuito, così oltre alle spacconate potrete aggiungere le prove.

M.A.

Super Famicom

Ehp!... Ehp!... Ehp!... Sono senza fiato! Uff, ragazzi, F-Zero è veramente qualcosa di incredibile. Pensavo di averle viste tutte, bubbles, poligoni, sprites, robaccia varia e chi sa cosa altro: niente però batte l'impatto che ha avuto questa tecnica. Ok, ok, non ci sono edifici, cartelli e/o alberi che schizzano di fianco per dare l'effetto di velocità. E allora? Vi posso tranquillamente dire che non c'è bisogno di dare l'illusione di movimento veloce, perché il movimento veloce c'è già. Gli sprites che rappresentano il circuito ruotano, si ingrandiscono e si rimpiccioliscono a una velocità entusiasmante, se poi contiamo la quantità di colori e gli sprites delle auto che si muovono, beh, c'è da restarne secchi. Le colonne sonore infine sono realizzate molto bene, coinvolgenti ed entusiasmanti quanto basta per "gasarsi" a dovere". In conclusione, un gioco straordinario per una macchina che, strano ma vero, può fare di più. Imperdibile.

Globale 98%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

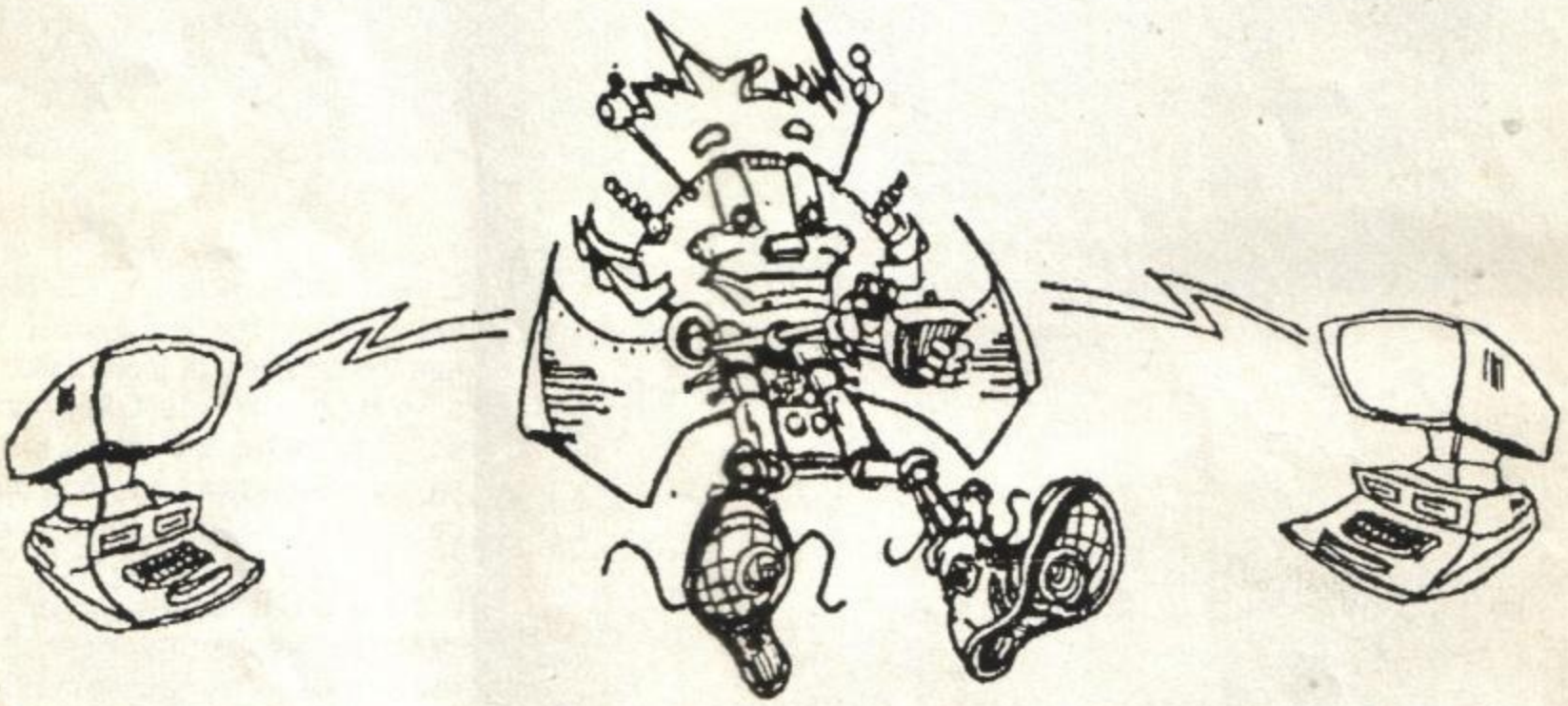
http://www.oldgamesitalia.net/

Dr. SOFT & Mr. HARD snc

THE SOFTWARE HEADQUARTERS FOR "KIDS" OF ALL AGES

Via Amatrice n.24 (Parallela Viale Libia)
Tel. 8389183

VIDEOGAMES
& ACCESSORI



VIDEOGAMES ORIGINALI PER

COMMODORE 64 - AMIGA
ATARI ST - ATARI 2600 - PC
MSX - ECC...

JOYSTICK - MOUSE - DISCHI - CAVETTERIA - ECC...

HARDWARE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ACCOLADE PER PC L. 59.000

Update

STAR CONTROL

Star Control ricorda un po' la trama di un vecchio film di fantascienza, dove sette piloti si alleano contro un impero che ha come unico scopo quello di conquistare l'universo (il film in questione si intitola "I magnifici sette dello spazio").

La galassia è sempre stata oggetto di conquista da parte di imperi, conqustatori, fanatici, ecc. ma, a differenza dei cartoni animati giapponesi (che io adoro), nel nuovo gioco dell'Accolade, a combattere i cattivi non c'è il solito robot che quando è in difficoltà usa la sua super arma e risolve tutto, ma sette piloti che hanno giurato di difendere lo spazio da attacchi da parte di eventuali invasori. Il cattivo della situazione è rappresentato dall'impero di Ur-quan composto da una flotta di sette astronavi, le quali cercheranno di distruggere chiunque tenti di ostacolare i loro piani di conquista. Dopo aver scelto per chi combattere (per l'impero di Ur-quan oppure con l'alleanza delle stelle libere), vi verrà messa a disposizione una scelta tra diverse astronavi, ognuna con le sue caratteristiche, i suoi punti deboli e il proprio acerrimo nemico. Ci sono astronavi veloci e manovrabili ma con una scarsa potenta di fuoco, altre grosse, lente ma con una potenza tale che la metà basta e avanza. Inoltre tutte le astronavi hanno la loro particolarità speciale, la Vux per esempio oltre ad avere un potentissimo laser, lancia dei piccoli parassiti verdi che si appiccicano sull'astronave avversaria e ne limitano i movimenti; oppure la Syrene che è comandata da una splendida donna che attira a sé l'equipaggio dell'avversario; o anche la Mmrnmhrm che può trasformarsi da un'astronave lenta ma con un potente laser, in una veloce con missili a ricerca automatica.

Potete scegliere tra tre diversi tipi di giochi: Pratica, dove potete anche allenarvi a distruggere un'astronave uguale alla vostra; Melee, una specie di sfida sette contro sette dove si comabatte uno alla volta, l'astronave che vince resta in gioco e quella distrutta viene invece rimpiazzata da una diversa. La flotta che viene annientata per prima perde. L'ultimo tipo di gioco, il Full Game, vi mette a disposizione diversi scenari, e vi offre una simulazione strategica unita a dei momenti di azione.

Le opzioni a disposizione del giocatore sono davvero molte infatti oltre a quelle già descritte, potete scegliere il modo due giocatori (uno contro l'altro), ridefinire la tastiera (che sostituisce il joystick in maniera superlativa) e cambiare gli scenari di gioco nel modo Full Game.

Fabio Massa

The Games machine STAR UPDATE

PC

Star control è identico in tutto e per tutto alla versione PC (vedi TGM numero 27), fatta eccezione per il sonoro che è stato naturalmente migliorato. Sarebbe un grave errore lasciarselo sfuggire per cui correte a comprarlo.

Globale 91%

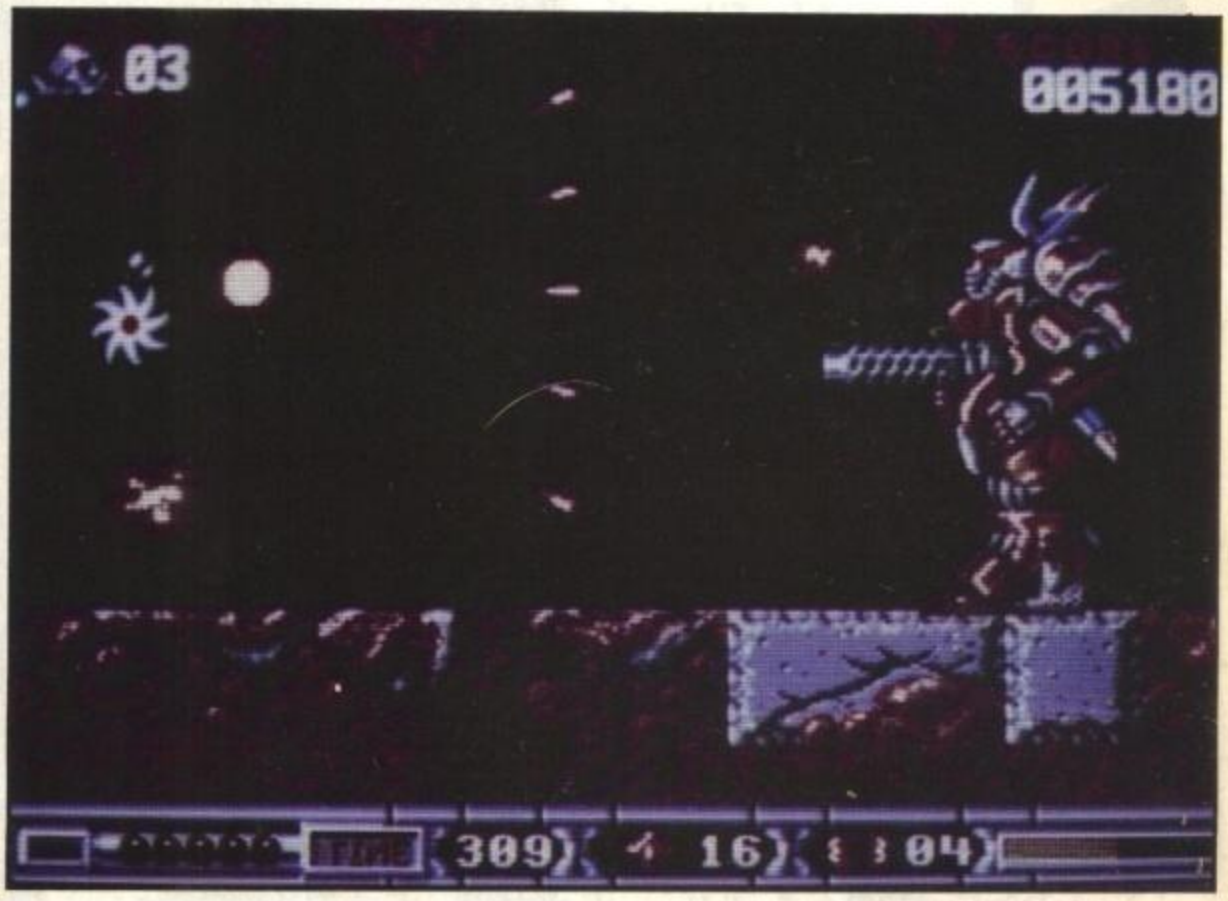
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RAINBOW ARTS PER AMIGA L. 29.000

TURRICA
THE FINAL

Nel precedente capitolo della serie di Turrican, il nostro eroe aveva faticato le classiche sette camice per poter sconfiggere Morgul, lo strano essere a tre facce che con il suo esercito dominava quasi-incontrastato sul pianeta natio del protagonista. Ma si sa, un eroe vero non smette mai di combattere ed eccolo di nuovo impegnato in una faticosissima avventura...

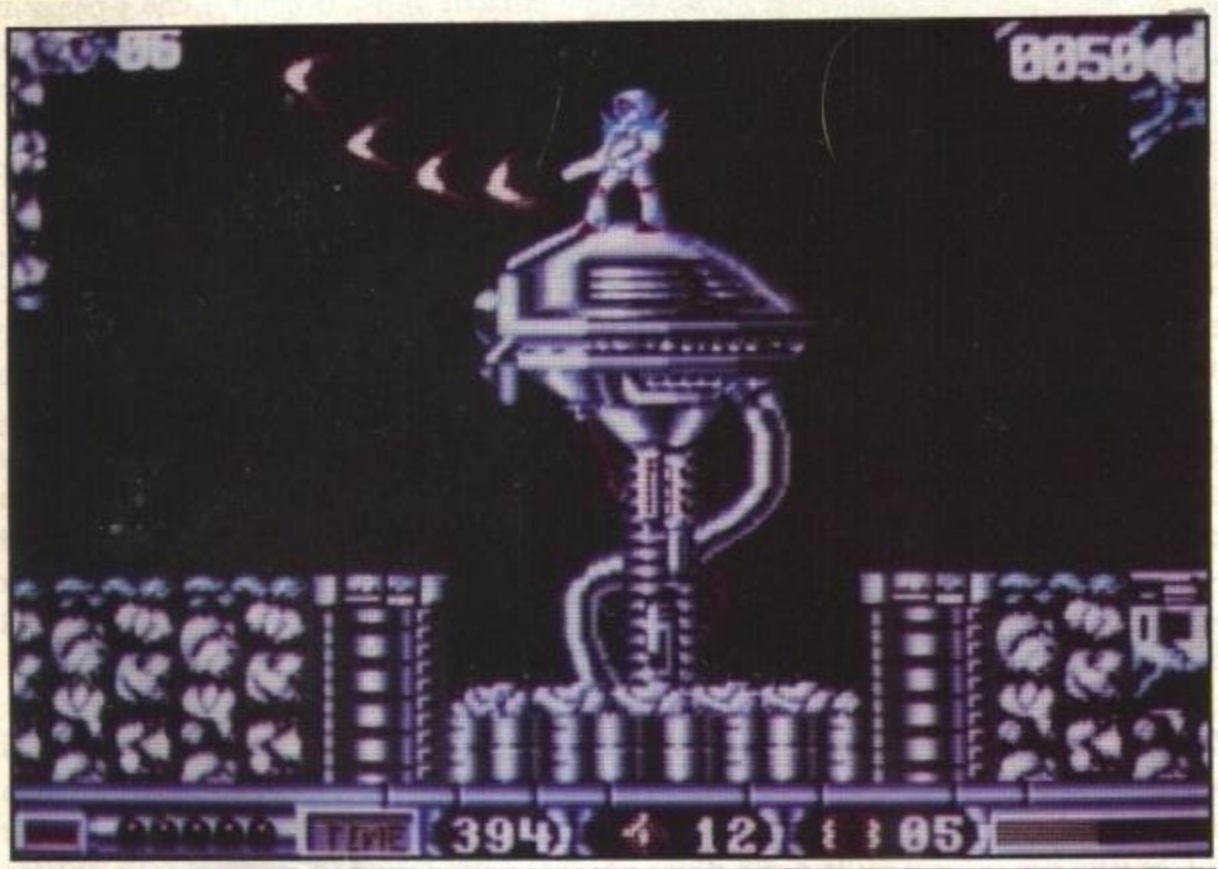


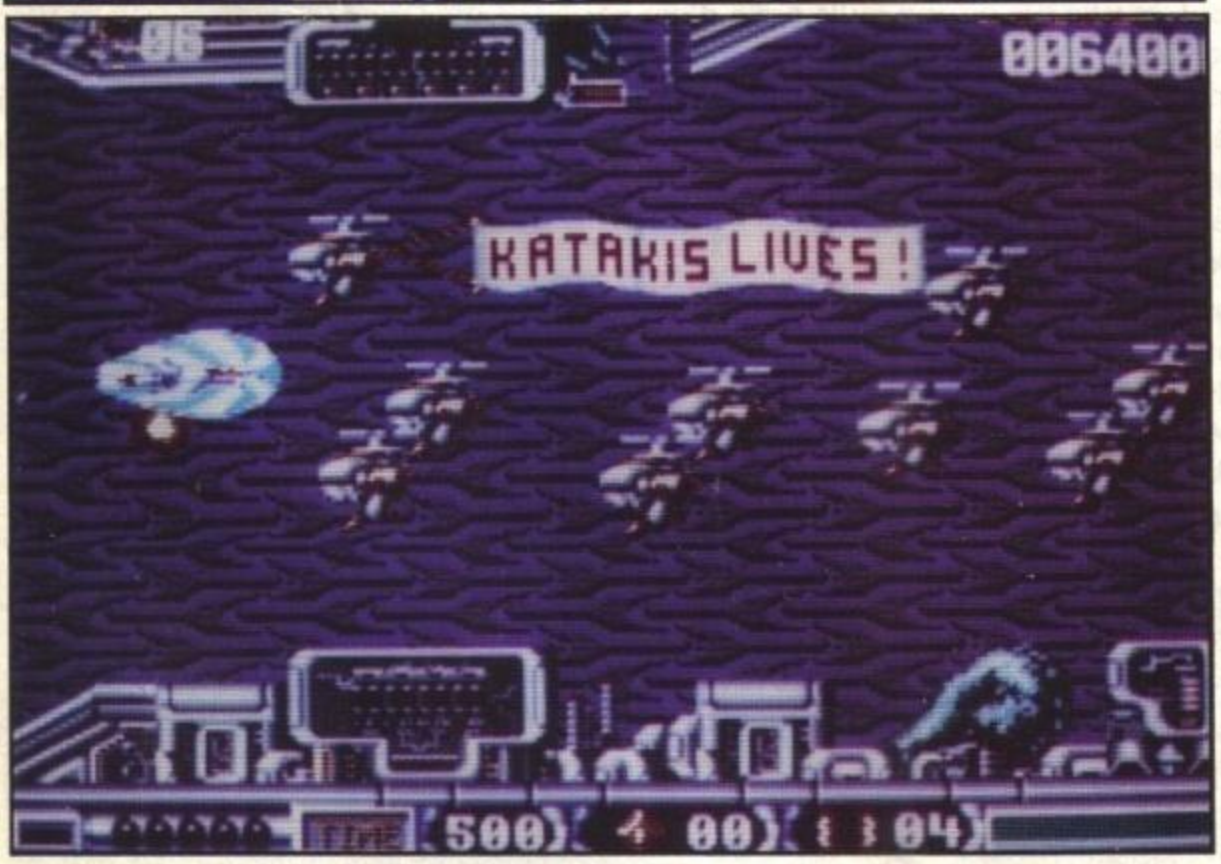
Molto lontano dagli avvenimenti del primo Turrican, per essere precisi sul pianeta Landorin, le cose non vanno proprio bene: una razza di macchine mutanti si è impadronita della superficie del pianeta e gli abitanti originali sono stati costretti a rifugiarsi in profondità per evitare di venire sterminati. Prima di ritirarsi però riuscirono a lanciare un messaggio radio nello spazio e guarda caso questo messaggio fu captato proprio da Turrican...
Indovinate a questo punto che cosa succede? Già, voi impersonate di nuovo il protagonista e dovrete aiutarlo nella sua disperata battaglia contro le bestiacce che infestano Landorin. Attenzione però: queste macchine mutanti sono di gran lunga più forti della marmaglia di Morgul, per cui non sarà poi così facile venirne a capo. Fortunatamente però durante i festeggiamenti per la prima vittoria di Turrican la popolazione gli ha regalato tutta una serie di armi nuove e gli ha potenziato quelle che aveva. A questo proposito circola un simpatico aneddoto, ovvero sembra che al momento di ritirare le armi Mr. T. abbia esclamato alterato "ma se avevate tutto questo ben di Dio, perché non lo avete accoppato voi Morgul che io ero tranquillo a casa a guardarmi Twin Pigs?" e, successivamente, abbia riempito di laserate la gente tutta intorno.
Trama stupida a parte, c'è da dire che Turrican 2 è davvero MOLTO simile all'originale, ovvero è sempre il solito spara-spara misto a platform-game di tipo fantascentifico vario e vasto. Senz'altro però questo non va a suo discapito, anche perché le variazioni incluse in questo seguito sono poche ma efficaci. Cominciamo innanzitutto dall'armamento: il vecchio fascio di energia rotante è stato sostituito da una maxiraffica di proiettili triangolari che "puliscono anche negli angoli", ovvero possono colpire praticamente dappertutto e non in poche posizioni come il laser; secondo, niente più granate da tirare via tastiera e le mine si posano solo quando si è in versione giroscopio; terzo, i giroscopi in questione sono infiniti; quarto, è stata introdotta una nuova maxi-smart-bomb modello "berzerk" (Turrican si trasforma in pallina, rimbalza per tutto lo schermo e spara ogni genere di proiettili ad una velocità impressionante"; quinto, sono state "revisionate" le armi principali, ovvero è rimasto lo sparo a rosa, il laser si può potenziare fino a trasformarlo in un maxiproiettile e compare anche un nuovo gadget, il laser riflettente, ovvero sparate una serie di sferette di media grandezza che quando colpiscono qualcosa di solido si dividono e vanno dappertutto rimbalzando qua e là.
L'ultimo, e più incisivo, cambiamento è però quello di aver soppresso la sezione con il jetpack: ora ci sono tre quadri di shoot'em-up orizzontale, ognuno con una caratteristica: il primo ha un sacco di parallasse, il secondo si muove in tutte le

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AN II FIGHT





direzioni (un po' come il penultimo quadro di Thunderforce III) e il terzo offre accelerazioni paurose e una copia quasi perfetta di un quadro di Aero Blaser, con tanto di nemico di fine livello quasi identico.

Dimenticavo: se avete l'espansione di memoria noterete un'ulteriore aggiunta, ovvero il parlato digitalizzato "alla Salamander" quando raccogliete un bonus ("pauer ap", "leiser", "scild"...).

TURRICAN SU CONSOLE?

Avete letto bene, anzi benissimo. Proprio in questi giorni è in corso la conversione per (tenetevi forte!) Megadrive, Gameboy, Master System e PC Engine. Non è fantastico?

Amiga

WOW! Sono (e lo devo ammettere) un grande fan di Turrican e questa ulteriore fatica di Mr. Trenz è veramente un toccasana. Tutta la furibonda azione originale è stata inclusa, con nuovi tocchi di classe come il droide del primo livello che si può "irridere" salendogli sul fucile e sparandogli negli occhi. I livelli sono molto particolareggiati, soprattutto l'ultimo che si rifà ad alien, con divertenti caratterizzazioni e intermezzi (nel secondo c'è una serie di salti troppo alti che però potrete fare se saltate quando tira il vento). Simpatici i droidi che riparano l'astronave nel terzo livello, altrettanto l'astronave di Katakis che se colpita rilascia un bonus misterioso il quale a sua volta fa apparire uno striscione (guardate le foto). Ad ogni modo, non posso che consigliare caldamente questo gioco, aggiungendo un bel "Rainbow Arts, continua così!".

Globale 97%

NO A TURRICAN III!

Non fraintendete, non siamo noi a dirlo, ma Mr. Trenz in persona. La sua prossima realizzazione infatti sarà un prodotto che includerà anche della strategia, in netto contrasto con cose tipo Turrican dove il cervello si usa ben poco. Ancora non si sa niente di questo nuovo progetto, ma state sicuri che TGM sarà la prima ad informarvi.

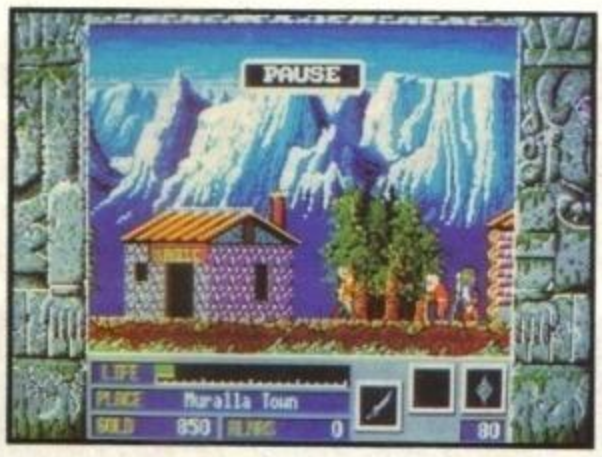
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GAME ARTS (SIERRA ON LINE) PER PC L. 59.000

ZELIARD

Vi ricordate dei due Thexder e di Sorcerian, prodotti più o meno recentemente dai giapponesi della Game Arts? Benissimo, questo Zeliard è la loro ultima fatica!



Come al solito le cose andavano fin troppo bene: il re Felishika regnava felicemente (visto il nome), la bellissima principessa Felicia se la spassava felicemente (visto il nome), al regno di Felishika non mancava mai la felicità (visto il nome), ecc. Così non si poteva proprio andare avanti. Per fortuna saltò fuori il solito guastafeste, per l'occasione un demone rimasto imprigionato per duemila lunghissimi anni, e trasformò in pietra l'innocente principessa. La reazione del re non si fece attendere: lacrime su lacrime, una vera fontana. Ma ecco che arriva il solito salvatore del mondo, in questo caso condotto da uno spirito benigno sul luogo del misfatto. Zeliard è il suo nome, coraggioso è il suo cuore, forte è il suo braccio, affilato è il suo brando (e magari scemo è il suo cervello). Tutto a posto, dunque: il nostro eroe accetta di buon grado la missione e si appresta a partire, quand'ecco che, all'improvviso, appare il cattivissimo demone (che poi si chiama Jashiin). Naturalmente si arriva subito al dunque: Jashiin minaccia di distruggere seduta stante il povero Zeliard, ma poi ci ripensa e gli regala qualche ora di vita in più, giusto per divertirsi alle sue spalle.

E così, grazie a questa triplice serie di circostanze favorevoli, il mondo dei videogiochi è ancora più ricco (di un gioco, appunto).

Il vostro compito è quello di avventurarvi per i 18 sotterranei (anzi 19 se contiamo anche il livello finale che, in uno sforzo di originalità, si chiama proprio "Fainal") e trovare i nove cristalli necessari per rispedire indietro da dove è venuto il demone rompitasche. La missione, come al solito, è facilissima: siete armati di una misera spada per apprendisti e i sotterranei sono collegati tra loro da uno strano groviglio di porte. Come se non bastasse, i cristalli sono guardati a vista da delle creaturine supervitaminizzate che possiamo benissimo indicare con l'originalissimo nome di "mostri di fine livello". E Il termine non è certo casuale: infatti, salvo casi particolari, questi mostri apparirebbero ogni due labirinti e starebbero a guardia, oltre che del cristallo, anche della città successiva. Già, perché voi all'inizio vi trovate proprio nella città reale e precisamente davanti al castello: al suo interno il re vi aspetta per offrirvi mille pezzi d'oro per utili per cominciare l'avventura. Ovviamente il castello appare solo nella città di partenza, ma ci sono anche altre abitazioni comuni a tutte le città successive: la bottega dell'armaiolo, il negozio di magie, la capanna del saggio, il luogo di ristoro e la banca.

La funzione dei primi due negozi è fin troppo evidente: vendere armi, scudi e pozioni varie. Il bello è che i pezzi migliori si trovano solo nelle città più avanzate (e a prezzi sempre più alti). La capanna del saggio è l'unico posto dove si può salvare la posizione o salire di livello (e quindi guadagnare energia vitale e imparare magie), mentre il luogo di ristoro è utile per rimettersi in sesto. Da notare che quest'ultimo non ha una forma fissa (ad esempio nella città di partenza è una chiesa, completamente gratuita; nella seconda invece è una locanda a pagamento). La funzione della banca è invece nota, ma può destare qualche dubbio la sua presenza visto che non vengono certo pagati gli interessi: il fatto è che quando morite venite riportato in vita ma dovete pagare metà dei beni in vostra mano. Con questo non voglio dire che dobbiate lasciare tutto in banca e giocare alla cavolo che tanto si viene resuscitati: prima di tutto quando si ritorna a vivere ci si ritrova dal saggio del primo livello; in secondo luogo per beni si intendono non solo i soldi, ma anche gli

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GAIN GROUND

Gli sport futuristici sono sempre stati spunto per i videogiochi: basti vedere Speedball, Future Basketball, Running Man e così via: poteva quindi esimersi il Master System dal proporne uno?

No, a quanto pare. Lo sport in questione però ricorda da vicino Robotron 2084: dei tizi in alcune arene piccole devono ammazzare tutto ciò che si muove. Originalissimo, direi, ma che ce volete fà... Ad ogni modo, i comput er che controllavano lo svolgimento del gioco hanno subito un corto circuito e sono andati tutti a quel paese. In quel preciso istante tutti i droidi contenuti nelle arene sono impazziti e hanno attaccato furiosamente tutti i concorrenti rimasti dentro. Ha ha! Così imparano. Fine della recensione.

No, scherzavo. Voi impersonate a turno le tre uniche persone che sono riuscite a scampare alle caffettiere impazzite, e dovete attraversare tutte le arene per potervi trarre in salvo, magari portando con voi tutti quelli rimasti prigionieri. Le prime tre persone a vostra disposizione (le prime tre perché liberando la gente potete anche utilizzarla successivamente) non sono certo il massimo della vita: un cavernicolo armato di lance, un tizio con un fucile che spara anche in due direzioni diverse e un tizio con pistola e granate. Fortunatamente però anche i nemici all'inizio non sono proprio dei mostri e potrete fare pratica. Lungo la strada comunque potrete reperire tipi come ninja, individui armati di boomerang, nani versione fantasy, maghi e chi più ne ha più ne metta.

Il complesso "sportivo" (se vogliamo chiamarlo così) consta di cinque sezioni principali divisi in dieci sotto-schermi. Ogni volta che entrate in una delle sezioni principali avete la possibilità di decidere se entrare in una qualsiasi delle nove stanze normali o nella stanza del guardiano del settore. Una volta però sconfitto il guardiano non è possibile accedere di nuovo al settore, quindi è consigliabile ripulire le nove stanze normali per fare scorta di "carne da cannone".

"almas", cioè i bottini strappati ai nemici uccisi lungo la strada (e convertibili in denaro sonante solo alla banca). Del resto i sotterranei sono strutturati in modo tale da rendervi difficoltosa l'avanzata ma molto più facile il ritorno: per arrivare alla porta che collega a un nuovo labirinto che collega al labirinto precedente, che collega al labirinto di prima... che collega alla nuova città bisogna, spesso volentieri, seguire una strada fissa, mentre per tornare indietro quasi qualsiasi strada va bene, perché tanto le mappe sono "a rotazione" e gli estremi coincidono.

Aspettatevi un lungo viaggio, del resto anche solo topi, lumache, rospi e pipistrelli ce l'hanno con voi, figuratevi i demoni.

Ultime parole dedicate alla... configurazione: 512K RAM, grafica CGA, EGA (640x200 16 colori malamente retinata, da evitare) e VGA (320x200 16 colori su 64) e sonoro standard, AdLib o Roland.

Giorgio Baldaccini

PC

Non lasciatevi ingannare da quella orribile confezione su cui spicca un barbuto vichingo mal disegnato: le schermate del gioco sono in stile cartoni giapponesi, proprio come in Sorcerian e il programma è un interessante gioco di ruolo arcade. Il fatto che ci sia un labirinto di sotterranei in cui dovete trovare l'uscita non è niente di nuovo, ma se si tiene conto che oltre alle solite creature "tradizionali" ci sono pure i mostri di fine livello la faccenda cambia sicuramente in meglio. Se cercavate un RPG diverso dai soliti questo può fare per voi: la grafica VGA non è male (OK, lo scroll è scattoso, ma in alcuni casi è pure parallattico), l'esplorazione ha il suo fascino e i mostroni offrono la loro bella sfida. La particolare struttura dei dungeon, però, rende lunghetta e un po' frustrante l'avanzata. Più che consigliabile.

Globale 81%

Sega

Senz'altro ci troviamo davanti a un tipico clone di Robotron 2084, il vecchissimo gioco della Williams, e non so dirvi se sono contento o depresso. Senza dubbio l'originale era un gran gioco, AI SUOI TEMPI PERO'! Rassegnatevi, penso che anche Smash TV non sia poi eccezionale (e c'è chi la pensa come me). Se vi piacciono i giochi di questo genere, fate pure, altrimenti...

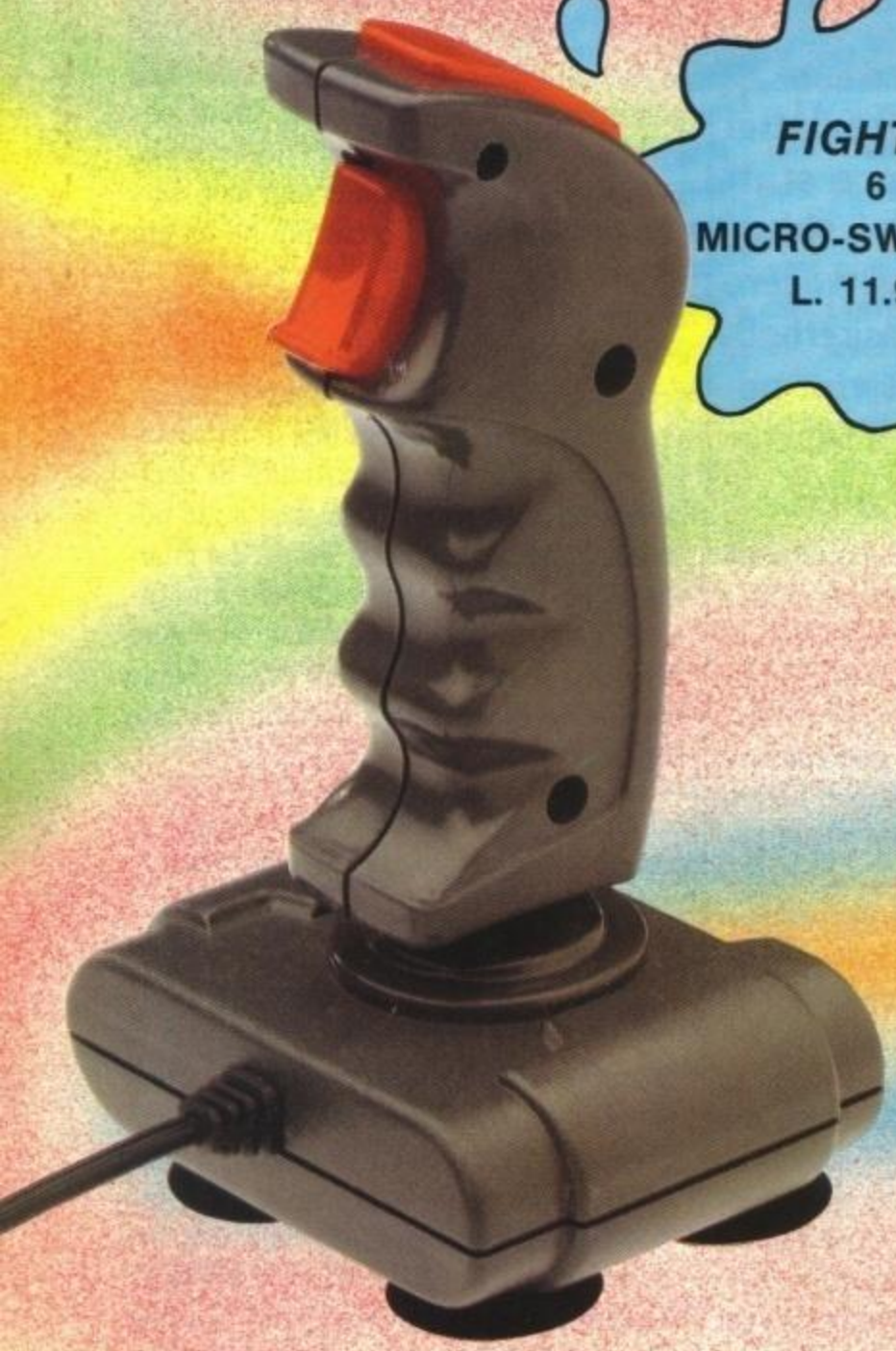
Globale 76%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FIGHTER BLASTER

Senza rivali anche nel prezzo



FIGHTER
6
MICRO-SWITCHES
L. 11.900

BLASTER
8
MICRO-SWITCHES
L. 17.900

Dutch and Dutch

LEADER
·DISTRIBUZIONE·

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

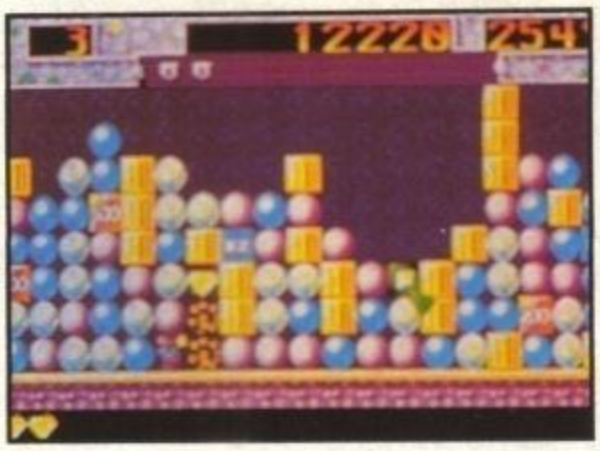
UBI SOFT PER AMIGA L. 49.000

Review

PICK'N'PILE

Salve, sono Pick'n Pile e con me vi divertirete a polverizzare tante piccole palle (escluse le vostre!). Vi va il programma? Volete saperne di più? Non dovete far altro che leggervi questa recensione!

Domandina per i più furbi: che fenomeno si sta sviluppando nel mondo dei computer più velocemente della turtles mania? Semplice, il boom dei puzzle game. Per questo genere di videogiochi è veramente un momento d'oro; stanno uscendo una miriade di titoli come puzznic, loopz e plotting, solo per citarne alcuni.
Anche le console portatili, che hanno avuto in questa stagione la loro consacrazione al grande pubblico, sono accompagnate quasi sempre da un puzzle game appunto per la longevità che i migliori programmi di questo genere possono offrire. Troviamo così tetris per il gameboy, colums per gamegear e klax per linx.
L'idea di base di Pick'n pile non è il massimo dell'originalità: dovete infatti scambiare di posto tutte le biglie che vi verranno date in modo da formare colonne con un solo tipo di palle, che così verranno polverizzate.
Apparentemente il tutto sembra facile ma non è così, altrimenti che razza di gioco da spremimeningi sarebbe? Infatti bisogna stare attenti al fatto che le sfere non restano in equilibrio una sull'altra ma devono essere sorrette da altre per non cadere.
Altra difficoltà non minore, anzi molto più pericolosa, è quella di arrivare alla fine e trovarsi con una biglia spaiata; se infatti continuate a far sparire le biglie a due a due senza vedere se nel totale sono pari o dispari, si può facilmente incorrere in errori di questo tipo che, ve lo assicuro, fanno veramente girare le... Beh penso di aver reso l'idea.
Ah, quasi dimenticavo! C'è anche un tempo limite in cui dovrete completare il tutto, accompagnato da un effetto tic tac veramente irritante, specie perché accellera quando il tempo sta per scadere e se la partita non è delle migliori quel diabolico rumore non aiuta certo a far ragionare con freddezza; ma, per fortuna, almeno l'effetto sonoro si può togliere.
Ora che vi ho raccontato le difficoltà di Pick'n pile, passo a mostrarvi ciò che può esservi utile per fare un risultato dignitoso o almeno non farvi venire l'esaurimento nervoso.



Durante il gioco, oltre alle biglie, sono presenti numerosi oggetti: i più utili per il vostro fine sono i cubi, elementi neutri in grado di rimanere in equilibrio sopra una sfera e molto efficaci nella costruzione di colonne elaborate.
Vi sono poi i bonus, che possono essere moltiplicatori, che moltiplicano cioè il valore di una colonna, o numerici, cioè che assegnano un bonus fisso; entrambi vengono attivati se posti in una colonna che poi viene polverizzata.
Altri elementi affollano lo schema di gioco come i vasi di fiori, in grado di distruggere ciò su cui cadono, meno le biglie, i teschi, che se toccano terra raddoppiano la velocità del timer, le fiammelle, che si moltiplicano rendendo difficili i movimenti ed infine le bombe che esplodono distruggendo tutto ciò che le circonda nel raggio di nove quadrati.
Come già detto prima, Pick'n pile non è il massimo della originalità ma è realizzato in modo più che dignitoso e, come ogni puzzle game che si rispetti, dopo un po' di pratica acchiappa, anzi solo ac perché chiappa è troppo volgare.
Ora vorrei spezzare una lancia a favore della software house che ha fatto questo gioco: la Ubi Soft.
Questa software house è secondo me sottovalutata a causa dei suoi primi prodotti non troppo entusiasmanti, mentre ora sta producendo giochi sicuramente non eccezionali, ma tutti di discreto livello. E' questo il caso di Night Hunter oppure di Sir Fred, che pur non essendo delle cime nel loro genere non sono affatto prodotti da disprezzare.
Secondo me questo livello medio dei suoi giochi avvicina questa software house a quelle maggiori, come la Ocean, che alternano grandi capolavori a solenni fiaschi.
Dopo questo mio sfogo finale vi saluto e vi auguro buon ferragosto da parte mia e degli amici della neuro che sono venuti a prendermi!

Marco Del Bianco

Amiga

Pick'n pile è un buon prodotto che si distacca di poco dalla massa di puzzle game ma può piacere a chi non possegga già altri prodotti del genere.
In giochi come questo la grafica non è mai un fattore importante ma la giocabilità sì e in questo il gioco si difende molto bene dai suoi concorrenti.
Gli effetti sonori si limitano al tic tac durante il gioco, che fortunatamente si può escludere, e ad una musichetta, che personalmente trovo molto bella nella sua semplicità, nello schermo dei titoli.
Tirando le somme Pick'n pile si infila in quella fascia di videogiochi discreti che potevano, con qualche aggiunta, ambire a punteggi migliori.

Globale 71%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Lemmings

Save the Lemmings-

and

Salva questi simpatici roditori da più di 100 tranelli!

MANUALE IN ITALIANO!

PSYGNOSIS

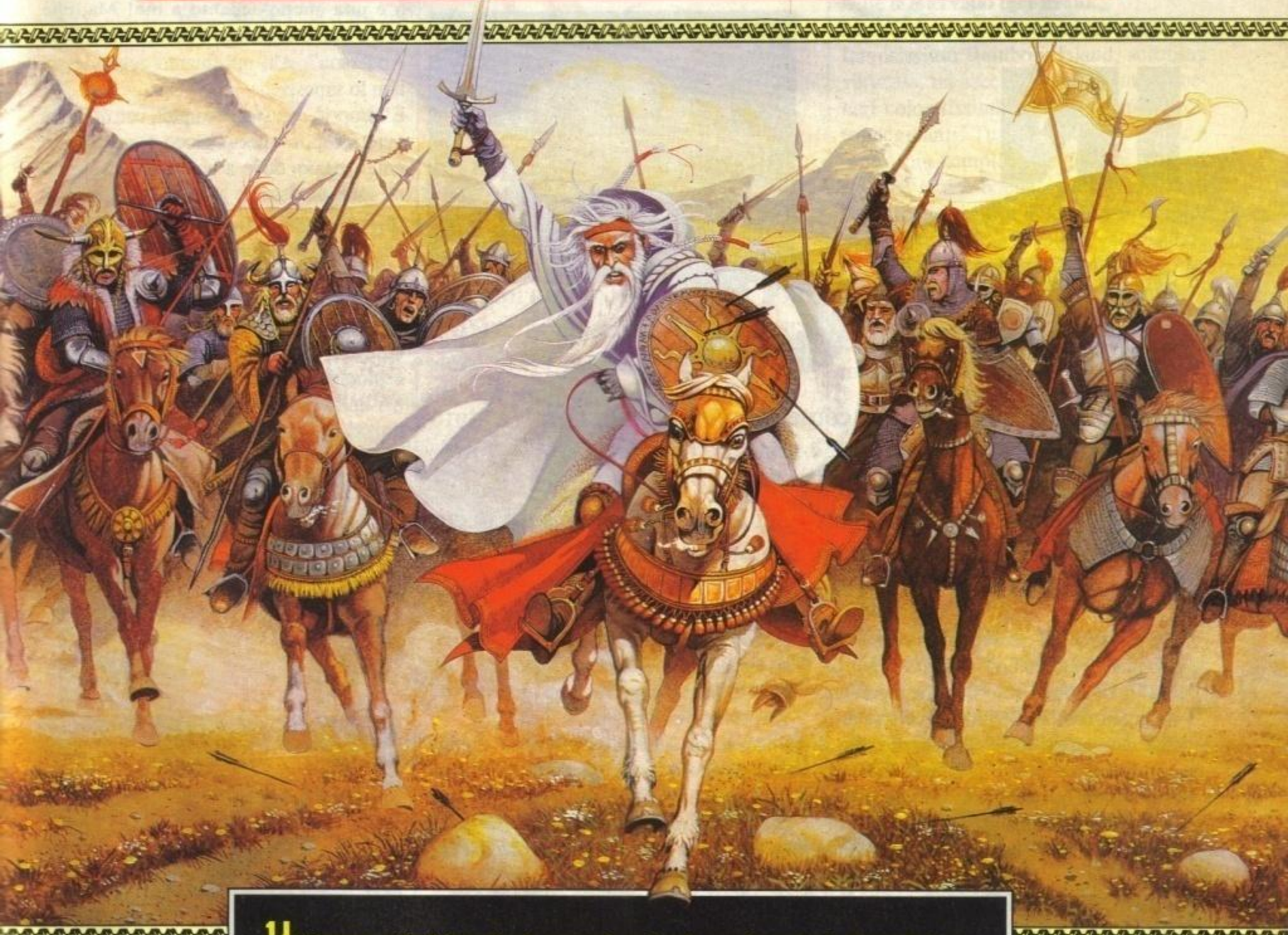
modore Amiga, Atari ST e PC Com

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

J.R.R. TOLKIEN'S
RIDERS OF ROHAN



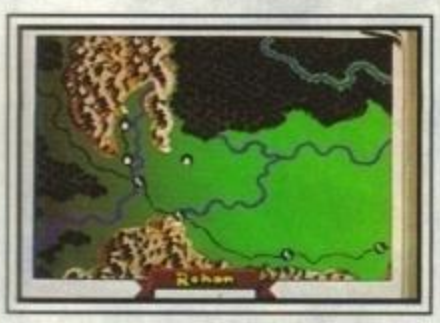
Un lacerante grido di battaglia, lo scontro di spade e il tuono di zoccoli al galoppo. Rohan è minacciato da forze malvagie. La Confraternita dell'Anello è stata brutalmente infranta. Nubi di oscurità si ammassano all'orizzonte: le orde del mago Saruman si preparano a sferrare l'attacco.

Cavalca accanto agli eroi di Rohan e avvicinati al magico mondo del Signore Degli Anelli.

* Sensazionali sequenze arcade animate. * Realistico terreno in 3D* Complesso e flessibile sistema di battaglia * Spettacolari duelli con Orchi e altri esseri mitologici * Segui la trama originale di Tolkien o crea una tua personale saga * Raggiungi la popolazione e i territori della Terra di Mezzo con l'aiuto di una guida illustrata.

Disponibile per:
Amiga
ST
PC

LEADER
DISTRIBUZIONE



Gandalf

Uno degli Istari inviato nella Terra di Mezzo per unire i popoli liberi contro Sauron. Trasformato a seguito di una sconfitta in Gandalf il Bianco vorrebbe ora confrontarsi anche con Saruman.

PSS

© 1990 MIRRORSOFT LTD. PSS, Irwin House, 118 Southwark Street, London SE1 0SW. Tel: 071-928 1454. Fax: 071-583 3494. Illustration © 1990 Chris Achilleos.

The program is published with the co-operation of the Tolkien estate and their publishers, George Allen & Unwin (Publishers) Ltd. The plot of Riders of Rohan, the characters of the Hobbits and the other characters from The Lord Of The Rings are copyright George Allen & Unwin (Publishers) Ltd 1966, 1974, 1979, 1981. All brand names and trademarks are the property of their respective holders. Spinnaker is a registered trademark of the Spinnaker Software Corporation. © 1990 Spinnaker Software Corp.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

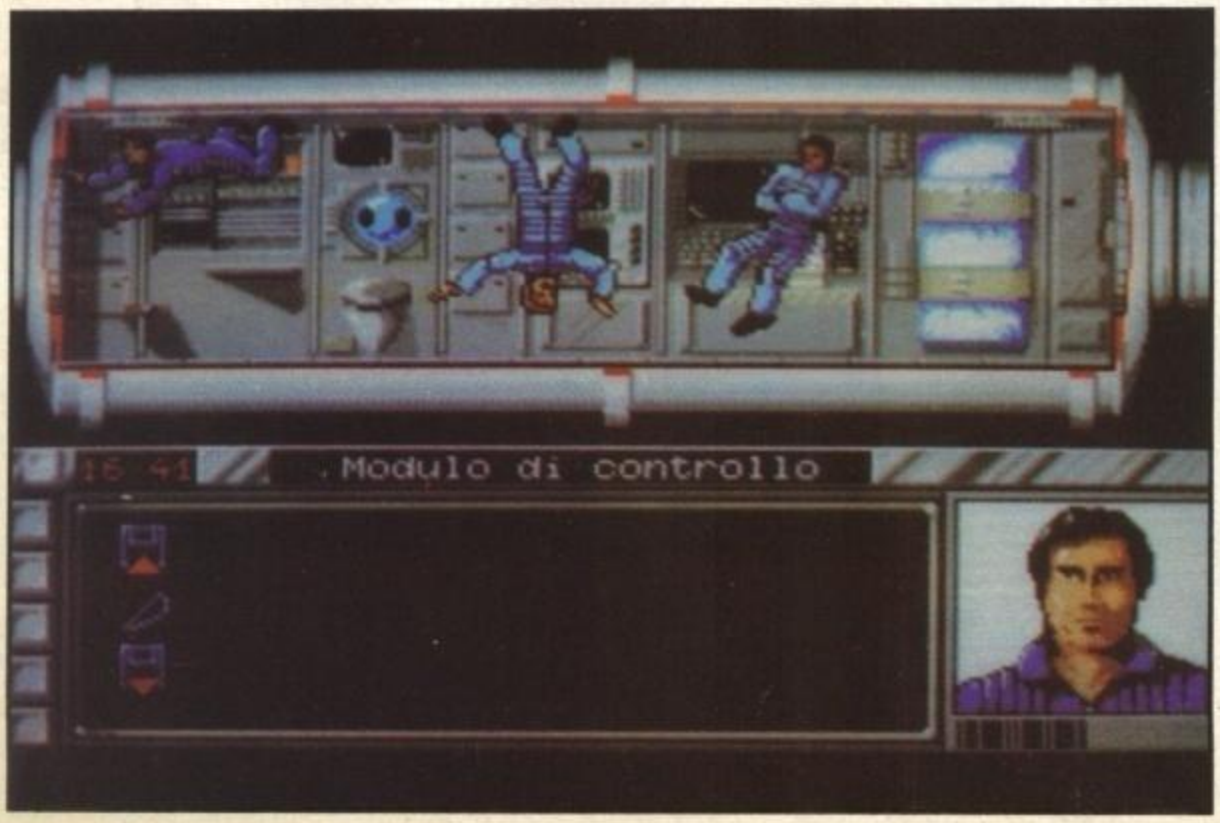
INFOGRAMES PER AMIGA L. 59.000

MURDER IN SPACE

Omicidio!?! Dove, come, quando!... Ah, non c'è stato nessun omicidio..., è stato solo un attentato..., nessun morto..., neanche feriti..., ma allora, capo, perché mi ha chiamato? Lei lo sa bene che io mi occupo solo di omicidi già commessi, e perciò perché dovrei occuparmi proprio io di questo caso?

Mai discutere in questo modo con il proprio principale, io così facendo sono riuscito a rimediare solo una megapredica, un dimezzamento del mio povero salario, e un ultimatum: risolvere il caso entro il giorno dopo o assistere di persona a un vero omicidio. Quindi eccomi qua, a bordo dell'Arianne 5, sulla rotta che mi porterà alla stazione orbitale Pegasus, dove dovrò indagare sull'attentato di omicidio ai danni del comandante Philippe Amiot. Hei, se non sbaglio l'Arianne sta effettuando delle manovre di aggancio, molto probabilmente siamo arrivati alla stazione Pegasus, infatti, ecco che si aprono i portelli, un salutino al pilota del razzo, e via pronto a cominciare le indagini.
Ragazzi che stazione, è immensa! Quello deve essere il comandante, mah, non mi rivolge neanche uno sguardo, un segno, che sia già mor...un momento, che cos'è quella strana cosa a forma di freccia che si avvicina a lui? Accidenti, ora accanto al comandante è apparso un grandissimo riquadro con il suo volto all'interno. Riecco la freccia misteriosa, si avvicina a me, mi sta puntando, NO! In bocca no! Aiut..coff...coff...aargh! Ahhh, per fortuna è sparita, riprendiamo le ind...perché non posso muovermi?!? Cos'è quella nuvola bianca vicino al comandante? Ce n'è una anche accanto a me! Ma, che cos'è che c'è scritto: "Salve, sono Dick Anderson". Ah, mi chiamo così adesso, non lo sapevo...
E' proprio una storia stupida vero? Come avrete capito questo gioco è ambientato nello spazio, dove a bordo di una stazione spaziale dovrete guidare l'investigatore Dick Anderson aiutandolo a scoprire chi ha tentato di uccidere il comandante. L'interfaccia utente è di tipo interattivo, cioè, utilizzando il mouse e cliccando su oggetti e personaggi potete interagire con loro. Per risolvere il caso occorre esplorare vaste zone, parlare con i membri dell'equipaggio, eventualmente perquisirli, controllare e raccogliere oggetti che potrebbero rappresentare delle importanti prove. Il tempo non'è certo dalla vostra parte visto che non ne avete molto a vostra disposizione, infatti dovrete risolvere il caso e lasciare la stazione entro il giorno dopo, con l'equipaggio in grado di continuare autonomamente la missione.

Fabio Massa



Amiga

Che bel gioco! La grafica è buona, la trama coinvolgetne e il sistema di controllo del giocatore efficiente. Peccato invece per il sonoro, infatti a parte qualche beep-beep, si limita soltanto a un rumore insopportabile. Trovo che rispetto ad alcuni tra i loro ultimi prodotti usciti si può notare un leggero miglioramento nella loro qualità.

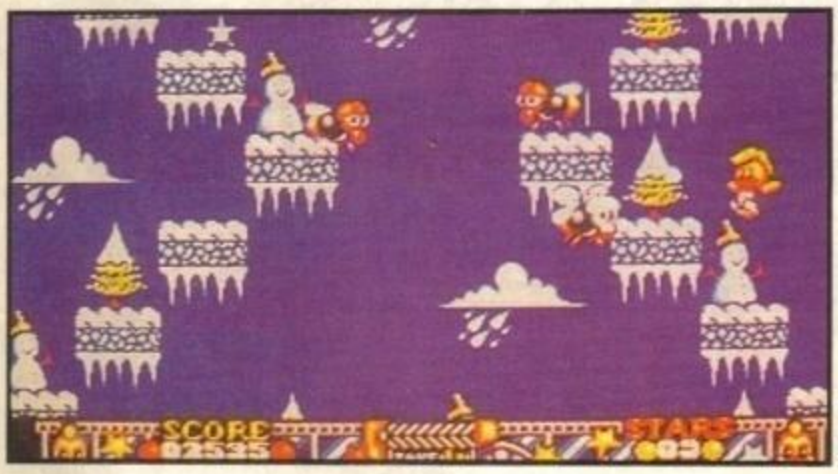
Globale 81%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

EDD THE DUCK

LA televisione non sarà mai più la stessa! Finalmente anche a Edd the Duck è stata affidata una propria serie televisiva. L'unico a non essere felice è il Maggiordomo Wilson che, convinto di avere avuto una grossa parte nella scalata al successo di Edd, si sente tradito per essere stato escluso dallo show e cerca di sabotare in ogni modo lo spettacolo.



La serie TV di Edd è divisa in nove episodi, tre per ognuno dei tre dipartimenti della televisione inglese BBC: previsioni del tempo, effetti speciali e TV dei ragazzi. In ogni episodio a scrolling verticale Edd deve saltare tra le piattaforme raccogliendo stelle ed evitando gli amici di Wilson - compresi pesci, calabroni e anche Anglefrags dal sistema solare di Alpha Centauri (questo Wilson, bisogna proprio concederglielo, ha parecchi contatti). Se Edd si scontra con uno di questi la scena è rovinata e il regista è costretto ad un'altro ciack, ma anche la sua pazienza ha un limite e Edd ha a disposizione un massimo di quattro tentativi.

Il nostro Edd non è però completamente sprovveduto, ha un fatti una pistola a palle di neve che gli permette di congelare gli avversari, e quindi di attraversarli, per un breve periodo. Una volta raccolte 20 stelle potrete passare all'episodio successivo gustandovi le immancabili scenette d'intervallo tra i livelli.

La struttura del gioco ricorda quella del famosissimo Rainbow Island, scrolling verticale, un sacco di piattaforme e scenari coloratissimi pieni di mostriciattoli tondeggianti. Tuttavia Edd the Duck è molto più semplice da giocare del suo collega: niente bonus segreti o mostri di fine livello, si tratta semplicemente di raccoglere stelle evitando i cattivi. Sarà forse per la simpatia del personaggio, per la facilità con cui si entra subito nell'azione, ma il gioco ha un certo - semplice - fascino che vi induce alla famosa partita in più.

Questi orsacchiotti sembrano teneri e innocenti, ma vi conviene starne alla larga.

Amiga

Edd è un giochino particolare: lo stile di fondo e gli sprite tondi gli danno un'aria alla Rainbow Island, ma lo schema di gioco è molto più datato, anche Jet Set Willy è più sofisticato. Comunque saltare da una piattaforma all'altra evitando e congelando cattivi non è certamente facile. Edd salta a una ben precisa distanza e la scelta del punto da cui saltare è spesso cruciale, così come lo studio degli schemi di movimento degli alieni. I cattivi non vi inseguono, ma devono essere "freddati" per riuscire a raggiungere tutte le stelline dello schermo e non possono essere uccisi - cadendo vi capita spesso di cadere su qualche mostriciattolo che si è appena svegliato (di malumore, evidentemente). Anche se molto semplice il gioco è coinvolgente e abbastanza difficile. Il tutto è completato da una grafica piacevole, forse un po' semplice ma bene animata e diversi motivetti particolarmente simpatici durante il gioco che dovrebbero appassionare almeno i (pochi qui in Italia) fans del piccolo papero.

Globale 70%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PRO TENNIS TOUR

THE BEST JUST GOT BETTER

2

Serviti un servizio vincente!

Approfitta di
Pro Tennis Tour 2!

CARATTERISTICHE:

* CREA il tuo giocatore personale maschile o femminile
* Gioca il SINGOLO o il DOPPIO
* PIU' tornei (Coppa Davis ...)
* QUALSIASI colpo è possibile
* Grafica e musica ANCORA MIGLIORI

LEADER
DISTRIBUZIONE

UBI SOFT
Entertainment Software

Blue Byte

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM MAIL

PROLOGO

Bene, dato che molti di voi ci chiedono come facciamo "a fare" TGM iniziamo questo prologo (anzi questo Sproloquio) spiegando esattamente come faccio IO a fare la POSTA di TGM, dunque, il giovedì mattina (solitamente) mi telefona MA e mi dice, senti Carlo per domani ho bisogno della posta, "COME?... Ma TGM non chiudeva settimana prossima?" chiede il morente Carlo," NO, chiude domani." risponde il contento MA, "Ma io... Non ho ancora letto le lettere... Per domani?" replica l'ormai morto Carlo, con in mano i sogni andati in frantumi di un bel pomeriggio trascorso ad oziare, "SI!" Conclude l'ormai sadico MA mentre sente urla strazianti arrivare dall'altro capo della linea... Beh, non è che succeda sempre così, ma in questo nevicante giovedì sera di Febbraio sono qui davanti al mio nuovo 2000, il C1-Text in memoria, a scrivere il prologo della posta di TGM dopo essermi goduto le ben centocinquanta lettere che daranno vita a quest'ennesima videogiocosa posta di TGM (però, non trovate che tutto questo renda più giocosa e festiva l'atmosfera? Carlo, lavora. NdMA)

IL PARERE DEL LETTORE

Caro Carlo (ci sei ancora tu? Non sei stato sommerso dalle lettere?) (ci manca poco... NDC.)
Mi chiamo Carlo (spero che le mie probabilità di vedere questa lettera pubblicata siano salite)(assolutamente no, NDC.) Mazza e scrivo da Genova. Ieri sera, sono andato a rileggere la lettera di Fabio "The Seagull" Curraini sul num. 22 di TGM e mi sono chiesto perché ci sia ancora tanta ostilità verso i computer. Il computer è infatti, a mio giudizio, uno dei più intelligenti passatempi degli ultimi anni. Un gioco sicuramente prende molto il videogiocatore e questo partecipa e ti impersonifica nel videogame. Questo aiuta l'utente a usare il cervello per fantasticare, per immaginare la situazione simulata e reagire di conseguenza. E questo penso proprio che stimoli l'intelligenza, in quanto l'intelligenza si stimola proprio nel risolvere situazioni nuove e impreviste. Nessuno oserebbe lsamentarsi se vedesse qualcuno giocare con la settimana enigmistica per passare il tempo, mentre se uno gioca a un videogioco, c'è un sacco di gente pronta a saltarti addosso. La settimana enigmistica è intelligente il computer no. L'unica esperienza che forse può avvicinarsi al giocare a un buon videogame è leggere un libro, per l'uguale effetto di impersonificazione che ne deriva. Dicono che leggere aiuti a imparare l'italiano, ma videogiocare aiuta sicuramente a conoscere l'inglese (beh, anche leggere aiuta a imparare l'inglese! Luk et mi, i red inglish megasins en bucs! Es iu chen si, ai no inglish veri uell! NdMA). In ogni caso l'atteggiamento che mi fa più incavolare è quando la televisione è considerata meglio del computer, è cioè preferibile guardare un'ora la TV che giocare per un'ora. Guardare la televisione non implica nessun ragionamento, nessun processo mentale (se non quello di cambiare canale con il telecomando), si rischia di atrofizzare il cervello!. Certo, non fraintendetemi, non dico di stare in casa tutto il giorno a giocare con i videogames (anche se con Dungeon Master può capitare), ma vi chiedo di non snobbare e sopratutto di rivalutare il computer agli occhi degli ignoranti che lo considerano una macchina per rincitrullire le persone. Perciò io dico, ragazzi di tutto il mondo, beh, forse esagero, facciamo, di tutta Italia, GIOCATE! E insegnate a giocare anche ai vostri figli, è sicuramente meglio viaggiare per mondi fantastici che restare sempre e costantemente attaccati a questa triste vita spesso monotona. Non perdete l'immaginazione, la fantasia, non rinunciate a provare emozioni, a piangere e a ridere anche se solo per le vicende capitate ad uno sprite sul monitor del vostro computer.

Carlo Mazza

PS Spero di essere stato chiaro, in italiano ho 6 spaccato. Ah, scusate se nel finale sono caduto nel patetico.
PPS Saluto l'Amygroup, Andrew, Ciluke, RPG, The Wizard G.S.Z., Rambo, Pod e tutti quelli che mi conoscono e che conosco.

PPPS Se avete problemi di spazio per i giochi che vi manda la Leader da recensire, mandatemeli pure non mi offendo!!!

Ecco, entro un attimo nella posta di Carlo per dire due cosette a Carlo Mazza. Primo: alla tivù ogni tanto ci sono anche programmi intelligenti che vale la pensa seguire, idem per i film. Secondo: bisogna saper fantasticare anche e SOPRATTUTTO nella vita, perché rifugiarsi nei videogiochi non serve

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

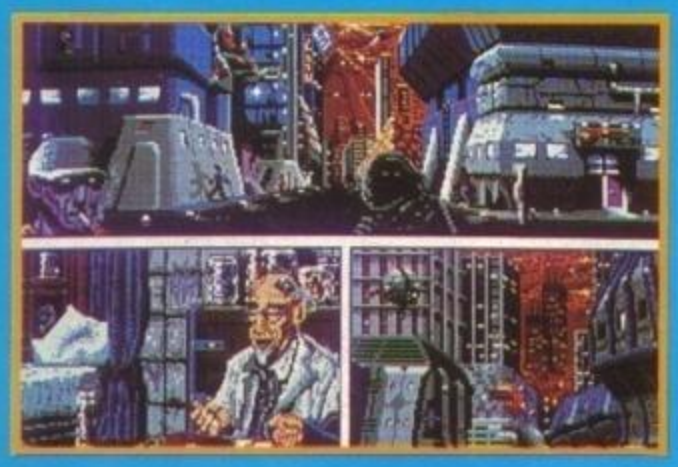
http://www.oldgamesitalia.net/

B.O.B.

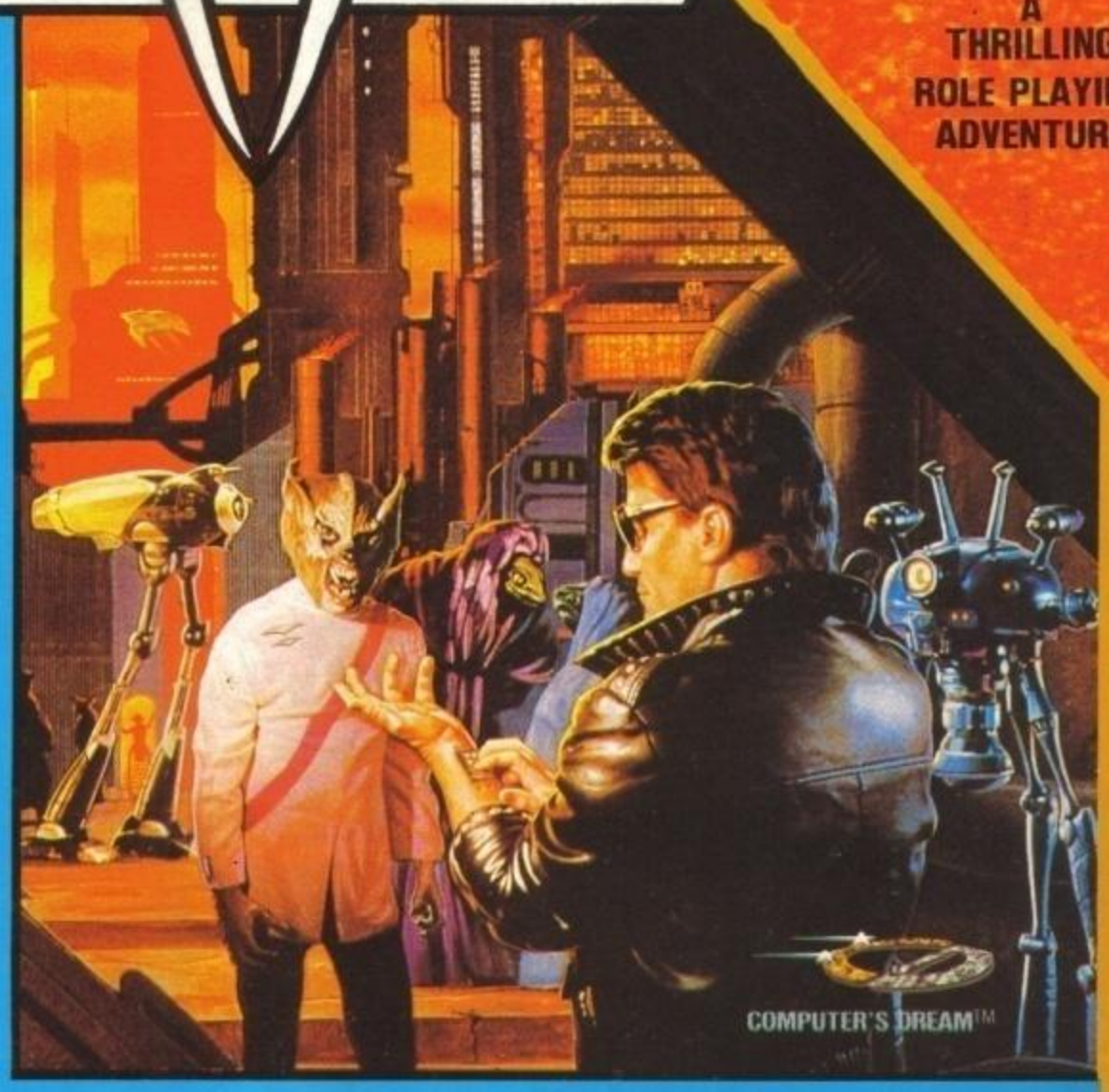
A THRILLING ROLE PLAYING ADVENTURE

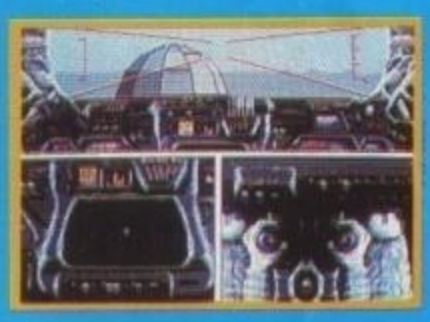
TERRA, XXII° SECOLO.

Stai per imbarcarti in un'entusiasmante e pericolosa avventura. L'Ufficio dei Mediatori Astrali ti ha scelto in qualità di agente speciale.
La tua missione: scovare e distruggere Vrangor, il genio malvagio che minaccia il popolo del pianeta Selenia.



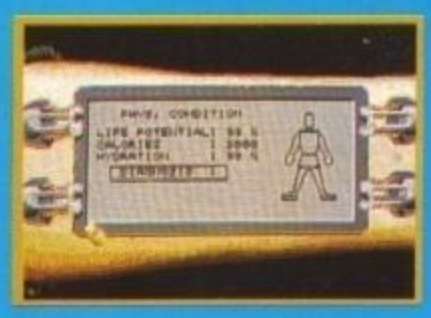
L'INTERAZIONE GIOCATORE ti dà la possibilità non solo di far parte delle vite di altri personaggi ma anche di essere immerso nella realtà di Terrapolis.





Scopri il DRAG, un autentico simulatore di volo tridimensionale.

IMPARA AD UTILIZZARE B.O.B., il computer programmabile installato sul tuo braccio.



LEADER
DISTRIBUZIONE

ESPLORA PIU' DI 1100 AMBIENTI DIVERSI e incontra personaggi di 7 differenti razze.

CALATI NELL'ATMOSFERA FUTURISTICA supportata da grafiche ed effetti sonori superbi.

UBI SOFT
Entertainment Software

PROGRAMMA IN ITALIANO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

a nulla. Terzo: io videogioco da quando sono nato, o quasi, e lo trovo il metodo più intelligente per imparare e, se ti può far piacere, il gioco viene utilizzato da educatori per rieducare i bambini handicappati. Quarto: gioca quanto vuoi, ma non farti MAI sfuggire la realtà, che è un grande gioco, con un solo GAME OVER.
Steve

E' il destino a cui siamo sottoposti noi, ragazzi dell'infanzia informatica, dobbiamo combattere contro la diffidenza delle vecchie genereazioni rispetto a questa strana macchina, che siccome portata dal progresso, per loro non può far altro che male, è questa l'ignoranza informatica di cui purtroppo si soffre qui in Italia, (non solo qui, ma sopratutto qui) che dobbiamo dire, il futuro almeno si presenta più roseo, speriamo. Devo segnalare anche un'altra bella lettera su questo stesso argomento mandataci addirittura via FAX da DANILELE GIUDICI.

A PESCI IN FACCIA II

OVVERO:

"TROVEREMO MAI UN NEGOZIANTE CON IL Q.I. MAGGIORE DI 12?"

Spett.le (nel senso di spettrale!) redazione di TGM, chi vi scrive è un vostro affezionato lettore che si deve sfogare contro i negozianti rincitrulliti. Dunque adesso vi racconterò alcune delle schif-story che mi sono capitate in un negozio di computer a Monza.
1988: un gioco per 64 non mi funzionava, smonto il registratore, vedo che è a posto, vado in quel negozio e mi sento rispodere: "PORTAMI IL TUO REGISTATORE PERCHE' DEVO AGGIUSTARTELO"
Due settimane dopo io torno lì e 'sti rimbambiti mi fan sborsare the last 30000 del mio portagrana (parmigiano reggiano).
Torno a casa, provo il game e che succede? (Pubblicità: du du du du duh, da da da dah... Con Amiga 500 l'immaginazione lavora, lavora, lavora...) NON FUNGE? Yes, Ja, DANKEN TELEFUNKEN!!!
Subito dopo smonto il registratore e noto che non vi era stata apportata nessuna riparazione o sostituzione.
25 Marzo 1990: Ho l'Amiga, ma mi manca il modulatore TV, vado da loro e:
IO=Avete il modulatore TV per Amiga?
LORO=SI, ma se l'Amiga lo prendevi da noi era gratis
(il modulatore era già lì)
IO=non è colpa mia, me lo hanno regalato.
LORO=beh, comunque non c'è più!!!
MA IO DICO questi grandissimi f**** b**** pezzi di venditori carciofi putrefatti in olio di sciacquo di ascelle di licantropo putrefatto che si è mangiato una pantegana al Curry!!!
Mi sembra che il primo diritto di un'acquirente sia comprare e il negoziante deve stare A CUCCIA SOTTO IL TAVOLO!
AAAAH!, adesso mi sono sfogato.
Saluti a soggetto, a complemento oggetto ed a predicato verbale. (Nnnaa, naaa!, lo faccio io, mi uccido: non posso scrivere queste st***), scherzo, saluti a MA, BDB, CARLO, SIMONE, SHINTARO, ed al lontano e rimpianto MBF sigh!!!
"THE FLY MAN" alias Bizzo rialias GUIDO BIZZARRI rialias IO!!!

Non so chi ha letto quel mitico articolo di Stefano da cui questa lettera trae il titolo, ma sembra che i negozianti non imparino mai, chi di voi non ha mai avuto problemi, anche molto più gravi dei disagi di Guido, con i negozianti, sembra che i negozi di computer siano monopolizzati da una massa di incompetenti che pretendono sempre di avere ragione sul cliente (dove è finito quel vecchio buon detto, "il cliente ha sempre ragione"?) mah, cosa fare a riguardo?, l'unica cosa che vi posso consigliare è che se un negoziante vi tratta appunto "a pesci in faccia" cercate di boicottarlo, prima, non andando voi in quel negozio, poi cercando di convincere i vostri amici a non mettere piede in quel negozio, aspettando il tempo in cui nei negozi di computer ci saranno persone competenti... e comunque di negozianti gentili ce ne sono, anche di quelli che pensavate ormai "estinti", e devo dire che ultimante molti (almeno qui a Milano) si sono ridimensionati perché probabilmente hanno avuto molte lamentele. Cercate i negozi giusti, li troverete senz'altro, gli altri... lasciateli nella loro brodaglia.

La sempre più importante (anzi impostante!)...

POSTA BREVIS

Prosegue, con mio rammarico, la sempre più inutile guerra Amy-Megagiaiv, anche questo mese ho ricevuto il solito pacchetto di lettere con sproloqui vari e spero di chiudere la diatriba una volta per tutte pubblicando un tratto della lettera di ERIK "The Last Ninja" di AVEZZANO(AQ) "E' impensabile fare un paragone tra due tipi di macchine così diversi, proprio perché si rivolgono a due fascie di mercato completamente diverse..." Giusto, e questa è una cosa che in America è saputa e risaputa, ma che sembra che qui in Europa non sia poi così accettata, sono i molti infatti a considerare alcuni tipi di computer dei videogiochi e basta, e speriamo che l'avvento delle consoles faccia finalmente capire alla gente che l'Amiga non è un giocattolo.
Ma i gufi esistono ancora?, sembra proprio di sì a quanto ci scrive il solito ROBERTO TANCREDI di NAPOLI a me non capita più da tempo di incontrane uno (forse perché non frequento più assiduamente le sale giochi come facevo una volta) ma mi ricorderò sempre le centinaia di gettoni persi per quegli esserini bavosi che mettono la loro testa tra la tua mano e il monitor, che ti spiegano come si fa a giocare a space invaders e che quando muori miseramente fanno commenti sulle tue capacità di giocatore... "I GUFI, se li conosci, li eviti, se non li conosci, ti fan perdere 500 lire (c)R.T.". E' arrivato il secondo racconto di "Colonel Luke from 3rd Armored" bello, domani lo faccio leggera a MA e vedremo se sarà degno di pubblicazione (più che altro se troviamo lo spazio, magari se ne arrivano altri potremmo aprire una rubbrica sui racconti dei lettori). ALESSANDRO CANTELLI di BOLOGNA ci chiede se sappiamo qualcosa di KICK OFF II per PC MSDOS, dunque, è arrivato, non è fatto male, anzi, persino su di un 12 mhz lo scroll è veloce, certo, rallenta quando ci

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

sono troppi giocatori sullo schermo, la grafica è solamente EGA (perché se lo facevano con la VGA poi ci potevi giocare solo dai 33 mhz in sù) e se raffrontato alla versione per Amiga sfigura, ma in generale è fatto bene per girare su MSDOS, è sicuramente meglio della versione per Atari ST (il campo è ridotto a delle sole linee nere) unica cosa che mi ha lasciato un po' interdetto sono i bug che ho notato, tipo rilevamento di collisione quasi inesistente, pallone che scompare a mezzaria e giocatori flickeranti che si dimenticano le gambe per il campo, comunque aspettiamo la recensione per giudicare meglio la giocabilità (e intanto per Amiga è arrivato il 6° capitolo di questa inteminabile saga "KICK OFF II - THE FINAL WHISTLE" con campi di ghiaccio e fuorigioco, ormai non credo più che sia veramente l'ultimo...). "Vorrei dire due paroline a Dominici Luigi: Quando peschi una bella trota, puliscila, cucinala e mentre la mangi pensa se TU fossi quella trota..." Questo è quello che ci scrive RICCARDO MARIA di ROMA, bene caro Riccardo spero vivamente che tu sia vegetariano, perché se invece mangi impunemente panini al prosciutto e fettine di salame, non hai il DIRITTO di giudicare chi si cucina una bella trota, io che mangio infatti panini al prosciutto (che se non te ne sei mai accorto non sono nient'altro che fettine di coscia di un bel maialino) perché il prosciutto mi piace, non dico niente a chi pesca e si mangia una trota perché non posso accusarlo di "pescicidio" che, almeno per ora, non è un reato, se invece sei vegetariano (come lo sono alcuni miei amici, tra i quali MBF), allora hai tutti i diritti per dire quello che hai detto, ma io continuerò a mangiare i miei panini al salame. MARCO MAZZEO di ROMA oh, con la EMME come MILANO, MONZA, MOSCA, e nooon con la ENNE, come avevo scritto erronemaente correggendo MAX e sbagliando a mia volta, e speriamo che tu abbia evitato il manicomio. L'errore presente sul colophon redazionale del num.26 è stato notato anche da NICOLA "The Master" CULATTI, ma come "quale stramaledetto errore!" non ve ne siete ancora accorti?, cercate meglio... Per la serie "ragazze, pubblicare o no" ecco che De Lorenzo Smith Andrea (ancora lui?) Ci scrive "Almeno scrivessero qualcosa di interessante... Invece si limitano solamente a far notare che ci sono anche loro, pretendendo di vedere le loro lettere pubblicate o i loro nomi nella P.B." Hai perfettamnete ragione, ma fino ad adesso se scriveva una ragazza a TGM bastava quello per essere pubblicata, fino ad adesso, perché adesso, appurato che le ragazze scrivono ai videogiochi, anche loro dovranno scrivere cose interessanti per essere inserite nella posta (breve o lunghis) infatti ecco SILVIA FARDIGHETTI via Botticelli n2 Pioltello (MI) che vuole corrispondere con tutti i lettori che vogliano scriverle, tema mooolto interessante. Per IVAN "Rambo" PISANO e per tutti i non possessori di MSDOS che sbavano per Wing Commander è stata annunciata la versione per Amiga che dovrebbe uscire tra breve, ma sopratutto è stata annunciata anche la versione per CDTV!!!, del quale ho appena visto le foto della versione definitiva (ha il joypad come quello del megadrive, ma con più tasti e a raggi infrarossi!) (ha ha, e quando ci giocherai arriverò io con il telecomando e ti userò tutte le smartbomb! NdMA) aspettando con ansia il lancio ufficiale proseguiamo con IVAN BERSANETTI di VILLAFRANCA (VR) che si lamenta, come altri, del fatto che su TGM ci siano poche foto per ogni recensione, BDB, tira fuori la frusta e costringi MA a fare almeno 5 foto a gioco, almeno! (io ne faccio scattare anche sedicimila, ma se poi i riquadri sono due... NdMA)

LA SANA DEMENZIALITA'

Libidinosissima relazione di TGM,
Le vostre pene sono finite, il Dott. Yulla è arrivato!
Siete afflitti da tonsilliti, meningiti, prostata, unghie incarnite o stitichezza cronica? Chi se ne frega! Non vi ho scritto per una consulenza medica o per esprimere la mia opinione su videoviolenza, giochi hard o pirateria, ma solamente per rompervi le scatole, in quanto ho notato che da questo punto di vista la TGM mail è diventata un po' moscia; dove sono finite le gloriose lettere di THE ALEX, AQUAMAN o BRONCOs (fatevi risentire!!!), lettere divertenti e pungenti al punto giusto; la posta in fondo è anche questo, non bastano le trite e ritrite questioni sulla pirateria (e affini) o su quale console comprare o ancora peggio, quelle lettere stracolme di domande tipo: "la mia mamma per natale mi ha comprato un Hard disk plus A590, ma non so come collegarlo al mio ZX81, potreste aiutarmi?" Ebbene sì, è tempo di tornare a quella sana demenzialità che un tempo permeava le pagine di questa gloriosa rivista, e io cercherò di dare il mio misero aiuto in questa gloriosa (ho fatto una ripetizione, lo sò, non rompete!!!) Battaglia cointro la monotonia.
E' nato un nuovo personaggio, il dott. Yulla, salvatore della demezialità, laureato in cretinologia.
"Tremate. Tornerò spesso a popolare le vostre notti di incubi"
(c) Freddy Krueger.
DOTT. YULLA

... AAARGH!

COLPITI NEL GRIGIO CIELO DI NOVEMBRE DA UN GRANELLO DI NEVE SCIVOLANDO SU UN CORIANDOLO...

PER LA SERIE:

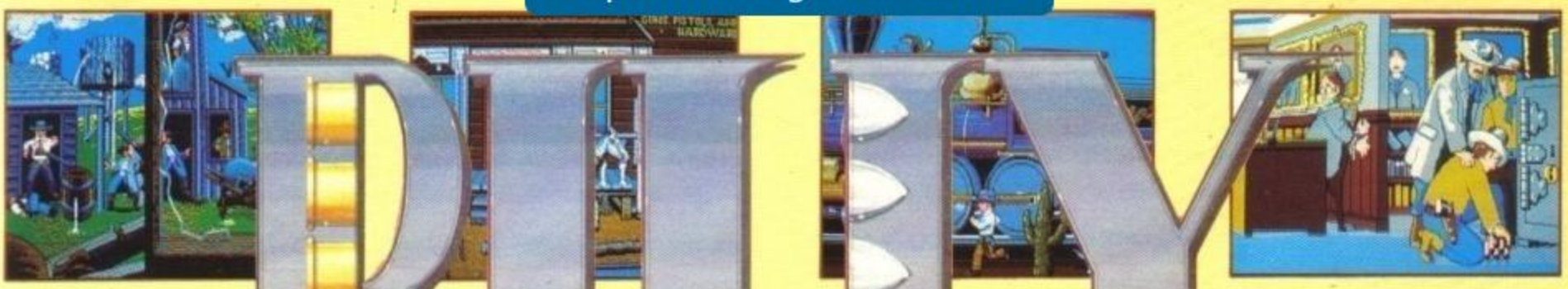
"VEDIAMO COME BDB RIESCE AD IMPAGINARE UN TITOLO PIU' LUNGO DELLA CONCLUSIONE STESSA."

Nevica, neeevica, e io sono completamente impazzitooo, blblblblblbl ugh!
Taaac, in un momento di lucidità che mi rimane voglio rincuorare tutti quelli che hanno chiesto a gran voce più TIPS, non vi preoccupate, ho parlato a MAX, vedrete nei prossimi numeri. Loolooooloo! Up up up!, bilibilibili...
...Burp!

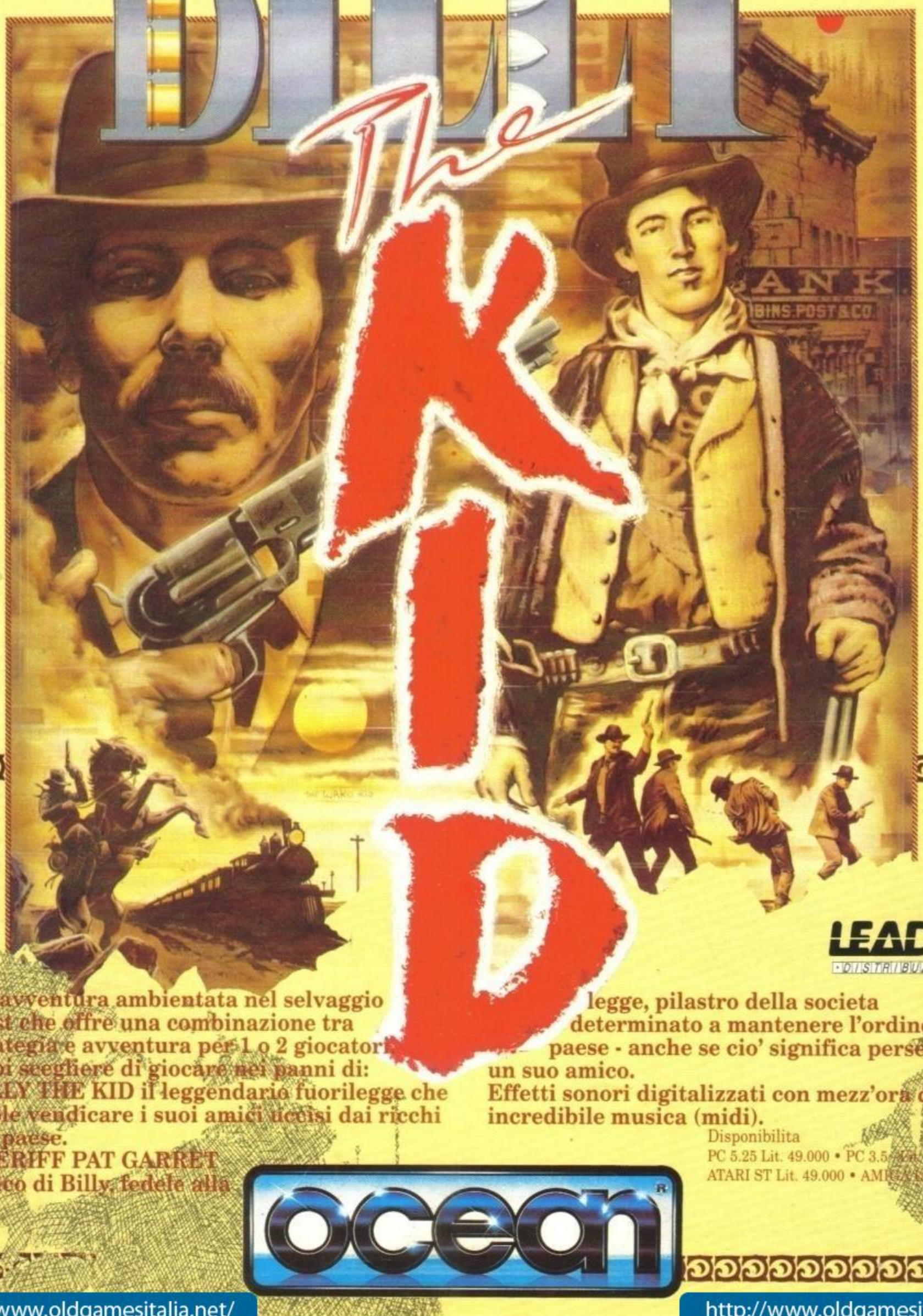
CARLO.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



BILLY THE KID



Un'avventura ambientata nel selvaggio West che offre una combinazione tra strategia e avventura per 1 o 2 giocatori. Puoi scegliere di giocare nei panni di: BILLY THE KID il leggendario fuorilegge che vuole vendicare i suoi amici uccisi dai ricchi del paese. SHERIFF PAT GARRET amico di Billy, fedele alla legge, pilastro della societa determinato a mantenere l'ordine in paese - anche se cio' significa perseguire un suo amico. Effetti sonori digitalizzati con mezz'ora di incredibile musica (midi).

Disponibilita
PC 5.25 Lit. 49.000 • PC 3.5 Lit. 49.000
ATARI ST Lit. 49.000 • AMIGA Lit. 49.000

LEADER
DISTRIBUZIONE

ocean

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DUE CAMPIONI DI VELOCITÀ E UNA SORPRESA

Dutch and Dutch

FIGHTER

PRESSO I SOFT center

FORMATI IN OFFERTA:
C64 CASS + FIGHTER
C64 DISCO + FIGHTER
AMIGA + FIGHTER
FINO AD ESAURIMENTO

SUPER MONACO G.P.

Avrai subito in omaggio un cappellino da campione

LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/